Tot.161

新兴奋·新感动·新时代：东京游戏展2006前瞻！ 下期合刊敬请期待！

游戏机实用技术 TV GAME

PS3首发生变！
欧版PS3延期，全球发货量锐减！

TGS十周年纪念
见证日本游戏业10年沧桑

浪漫风暴
游戏中的暴力美学

★诚意好礼★
8页内文继续加
迷你DVD继续送！

紧急速报！
次世代WE新作
鬼泣4
如龙2

一期完 彻底攻略
梦幻之星 宇宙
故事模式详尽攻略＋世界观完全分析

神业
全分支全隐藏要素彻底剖析

研究中心
女神异闻录PERSONA 3 最终完全研究
丧尸围城 分支任务+特殊事件完全研究

游戏光环 Gamehalo DVD mini
德国莱比锡游戏大展会场扫描
鬼泣4·生化危机5·极魔界村 恶搞广告片
游戏点评：战国BASARA 2

本期赠品

Gamehalo DVD mini＋幻想传说 精美海报

2006.10B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006

《掌机王SP》倾力打造

怪物猎人 珍藏事典

+极限挑战DVD

240页全彩大**16**开
精美珍藏画集
官方极密设定资料
《怪物猎人 携带版》详尽攻略资料集

9月25日 全国上市

MONSTER HUNTER 让你变成一个成熟的猎人！

达人玩家炫目演出
全程无伤屠龙惊爆影像
尽在极限挑战DVD！

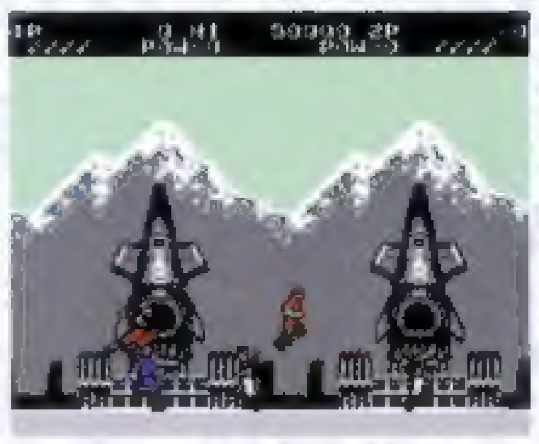
热血最强 四弹齐发！最强 最强 最最强！

第一弹 《忍者龙剑传2》无伤最速通关影像！

华栋，中国最后一批坚守着FC模拟器极限影像阵地的铁血战士。《忍龙2》是华栋首次投稿于《游戏光环》的作品，其惊人的表现博得了编辑们的满堂彩。无论是精密流畅的操作，还是对BUG完美利用的想像力，都可以成为今后模拟器极限影像的范本。老玩家们绝对不要错过！

第二弹 《绿色兵团》一控二低分超绝影像

华栋作品的难度和观赏性都达到了令人叹为观止的地步。当他遇上"老四强"里通关率最低的《绿色兵团》会怎样？最速？超低分？NO！这些都过时了！一人控制两名角色，双手互搏！并以超低分通关，尽在本期《游戏光环DVD》！



第三弹 超级高手让你见识什么是

"行云流水，玩转《极魔界村》！"

第四弹 众望所归 隆重推出Konami音乐游戏大赛 精彩集锦！

精彩纷呈的Konami音乐游戏大赛为你带来4款音乐节拍游戏名作的究极达人玩家表演！音乐游戏的最高境界就在《游戏光环DVD》！

《死或生极限沙滩排球2》最新影像公开！ 为你展示游戏中丰富有趣的迷你游戏！

《潜龙谍影4爱国者之枪》
德国莱比锡游戏展全新影像公开！真正DVD素质！

饕餮画卷 Capcom经典游戏原画赏析
精选Capcom数位著名画师的得意之作
为你献上Capcom奇妙的游戏世界！

绝色影音 小仓优子影像写真

9月26日 全国上市

PS3再遭剧变！

欧版PS3延期至2007年
全球首发数量锐减至1/4

文 星夜

“我是PS的父亲，我有全部责任”——久多良木健

2006年9月6日，SCE紧急召开新闻发布会，宣布PS3量产计划推迟一个月，原定9月初开始以月产100万台速度投产的PS3延期至9月底量产。由于主机产量无法得到保证，原定2006年11月17日发售的欧版PS3延期到2007年春季发售，美国和日本两地发售时间不变，但首批出货200万台的目标调整为50万台。已经数次令人失望的PS3再次遭逢剧变！

“我是PS的父亲，我有全部责任”——在新闻发布会上，久多良木健并没有对研发人员提出批评，而是将责任揽到了自己身上。但久多良木健同时表示：“没有风险就没有创新”！

蓝光再次成为罪魁祸首

■PS3已经为蓝光光驱背负了过于沉重的负担。

价格昂贵、发售日从春季延到秋季，PS3面临的这些不利因素主要原因都出在蓝光光驱身上，而此次欧版延期和出货量的剧减同样是蓝光惹的祸。索尼在官方声明中表示，PS3再次延期的主要原因是索尼集团蓝光芯片的量产进程延迟，在主要元件供应量不足的情况下，PS3首批产量只能大大降低，欧洲、俄罗斯、中东、非洲和澳大利亚地区的PS3上市计划因此全部推迟，美国和日本的PS3首发数量也降到了四分之一，原定年内出货400万台的计划向下调整至200万台。

此次量产计划的落后原因完全出在了蓝光芯片上，由于目前蓝光芯片的制造工艺还不成熟，索尼在今年7月份进行试生产时，发现只有部分生产线能够保证成品率，而多数生产线稳定度差，完全无法达到量产的需求。因此索尼花费了巨大的精力对生产设备进行参数调整，从而导致了量产进程的推迟。此外，货运也是一个很大的问题，PS3主机本体重达5公斤，加上周边配件总重量达到了7公斤，如果采用空运成本极高，而海运又非常耗时。另一方面，同样采用了全新技术的CELL处理器表现出色，成品率超出预想，目前已经确保了超过300万个的成品。因此久多良木健表示，一旦蓝光芯片的量产技术得到保证，PS3将会进入顺利生产期。索尼希望在2007年1月开始将月产量提升至120万台，2007年3月底之前全球出货600万台PS3的目标不变。对此，久多良木健透露当初公布600万台的目标时，其实索尼内部打算达到750万台，而如今将会努力守住600万台的目标。

主攻美国市场

在调整后的首发计划中，美国和日本的发货量比例为4:1，索尼显然是准备主攻美国市场。Wedbush Morgan投资公司的分析家Michael Pachter认为，这是出于整个索尼集团的战略角度考虑，因为美国是最重要的影音播放器市场，索尼希望有足够多的PS3以击跨东芝的HD-DVD。不过在首批发货后，美国和日本两地的后续货源补充将基本保持相同的数量，大约为每周10～20万台。SCEA公关部新主管Dave Karraker说：“40万台是发售当天的数量，12月31日之前在北美大约会有100～120万台的出货量，加上日本，到年底之前会有200～240万台的出货量。”Karraker宣称，PS3的首发数量虽然大幅减少，但年底之内的出货量仍然比当时的X360多一倍。在《MTV News》的采访中Karraker说：“(PS3)首发数量不仅超过X360，只是比当时的PS2少了一些。”

到2005年11月底，X360的北美销量为32.6万台，而在12月份销量只有28.1万台，造成了极其严重的缺货现象。PS3年内出货量如果可以达到200万台，确实已经比去年的X360多了不少。但PS3此次发售计划的大幅调整必然对今年游戏业的整体局势造成影响，Wedbush Morgan将美国年度游戏软件销售额增长率预期从3%下调到2%，而欧洲的预期从增长1%下调为减少1%。影响最大的显然是欧洲的零售商们。由于索尼一直没有给这些零售商具体的发货计划，因此多数零售商只能按照初步估计进行订货安排。从几个月前开始，欧洲的很多零售商都已经开始接受PS3的预订，而如今大批已经订购PS3的玩家注定要到明年3月才能拿到主机，零售商不得不用各种方式安抚愤怒的玩家。

索尼集团遭质疑

PS3发售计划的变更对X360和Wii显然是一个绝好的消息。英国零售集团HMV游戏部主管Tim Ellis说：“这是微软的一个好机会，X360可以趁机巩固市场地位，Wii也可以站稳脚跟。”欧洲的多数零售商认为，今年圣诞商季PS3的缺席不会给他们的销售额造成多大的影响，因为根据往年的经验，圣诞商季存在很强的“替代效应”，消费者会选择其他的产品取而代之，因此PS3的缺席会使X360和Wii的销售额提升。甚至有不少零售商认为，PS3的延期对他们来说是一件好事，因为可以在明年3月又多了一样可以热卖的产品。

索尼的声明发表后，微软旋即发表了幸灾乐祸的言论：“我们知道全球同步首发有多困难，尤其是采用不成熟的技术，索尼调整发售计划一点都不值得奇怪。”任天堂则表示，他们不会像索尼那样三番五次地延期：“Wii将于第四季度准时上市，2007年3月31日前出货600万台的计划不会改变。”

甚至索尼的内部人士也对此次PS3延期表示失望，SCE英国分公司常务董事Ray Maguire说：“我们对于此次延期极其失望，并同时向所有期待PS3的人们道歉。”第三方游戏发行商也将因为PS3的延期而受到冲击，主机出货量的大幅减少势必造成游戏销量的锐减。Michael Pachter预计，PS3的软件销售额会因此减少25%～50%。

索尼集团最近问题不断，除了已经让索尼高层焦头烂额的蓝光问题外，8月底又发生了索尼笔记本电池回收事件，给索尼造成了200亿日元以上的损失。在PS3发售计划变更的新闻发布会上，记者相继质问：“索尼一再出现问题，技术力越来越受到怀疑。”对此，久多良木健表示“让实际成绩来说话”。

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME
总第161期 TV GAME半月刊
2006年10月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

10B

COVER STAFF

封面用图：铁拳 暗之复苏
设计总监／封面设计:Jason

TEKKEN©DARK RESURRECTION &©1994-2006 NBGI

CONTENTS Part 1

特稿

浪漫风暴 P.70
游戏中的暴力美学

特|别|企|划

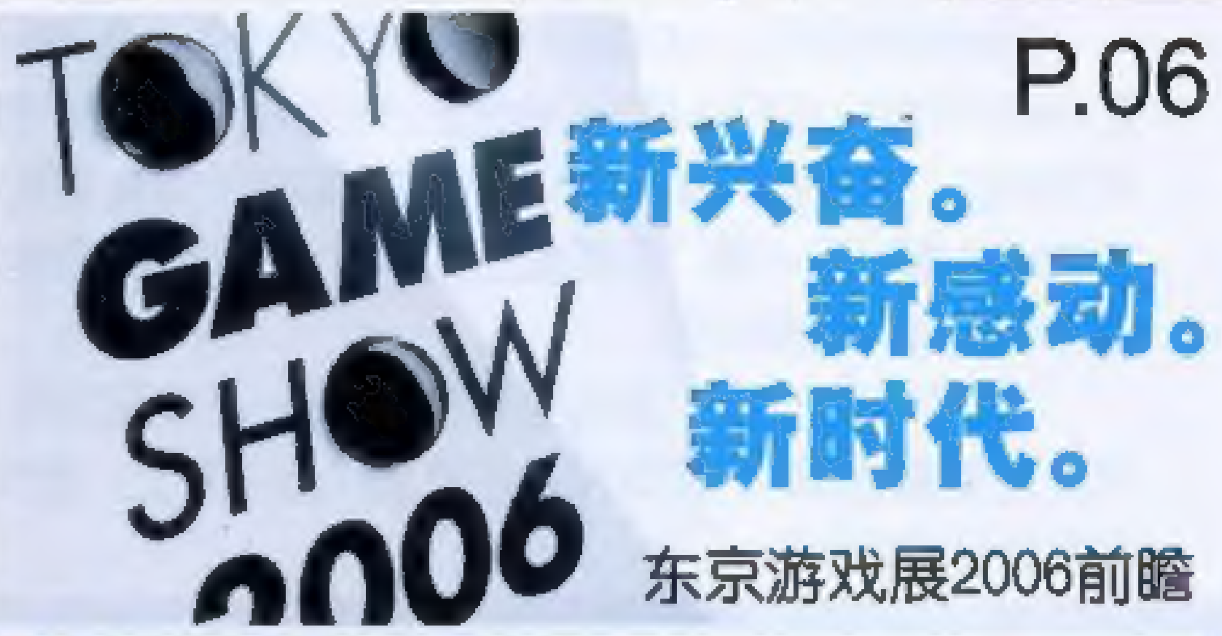
见证日本游戏业十年沧桑
——TGS十周年纪念 P.48

游戏立方

多边共享区 ---------- 58
掌机动态扫描 ---------- 61
问题小卖部 ---------- 62
秘密花园 ---------- 64

PS3再遭剧变！ P.01
欧版PS3延期至2007年
全球首发数量锐减至四分之一

焦点



TOKYO GAME SHOW 2006
新兴奋。新感动。新时代。 P.06
东京游戏展2006前瞻

游戏情报站

X360主机及游戏于日本全面降价！ ---------- 10
刺客信条登陆X360！ ---------- 11
分裂细胞：双重间谍确认为Wii首发游戏 ---------- 13
黑色NDSL日本上市排队人潮再现！ ---------- 14

前线狙击

鬼泣4 ---------- 18
如龙2 ---------- 22
职业进化足球6 ---------- 24
夺命双雄 ---------- 26
赤钢铁 ---------- 28
机动战士高达 特洛伊行动 ---------- 30
魔界战记 携带版 ---------- 32
最终幻想V ---------- 34
机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特 II PLUS ---------- 35

特快专递

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 ---------- 65
瓦尔哈拉骑士 ---------- 68

研究中心

女神异闻录 PERSONA3 ---------- 93
丧尸围城 ---------- 96

攻略透解

P.74 梦幻之星 宇宙

神业 P.84

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

梦幻之星 宇宙 ①	SEGA ②	A·RPG ③
PS2 ④ ファンタシースターユニバース ⑤	2006年8月31日 ⑥	⑦ 日版
1～4人 ⑧	235KB ⑨	6800日元 ⑩
对应网络多人在线 ⑪		⑫ 推荐玩家年龄：12岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边备注信息 12.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家
杰伦逃不出我手心
——杰伦版音乐装备只在我的地盘
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
MOTO ROKR E2
● 独家内置周杰伦2006最新专辑曲目、铃音等相关精彩内容
● 支持SD通用存储卡，可扩展至2G
● 专用音乐快捷键和控制键
● 3.5mm通用耳机接口。
● 130万像素带闪光灯数码相机
● QVGA，26万色TFT高清晰彩屏
得不到他的人，我就要得到他的……限量版手机和最新单曲！参加9月1日-10月7日的音乐装备升级大行动——只要到中国移动营业厅，注册为无线音乐俱乐部高级会员，即可优惠购得动感地带独家限量发售的杰伦版MOTO ROKR E2酷机！外加惊喜礼包，更可抢先免费下载杰伦最新主打单曲！M-ZONE人喜欢什么就选什么。"动感地带"（M-ZONE）——我的地盘，听我的！
惊喜礼包
◆限量杰伦版绑带式手机套一只(价值100元) ◆成为无线音乐俱乐部高级会员，随时下载超值音乐（获得无线音乐俱乐部高级会员费一年，价值60元） ◆抽奖卡一张，有机会再获得一部MOTO ROKR E2手机（全国共200台） ◆价值60元的一年彩铃功能费，以及50元话费（仅限动感地带客户）
◆可以优惠价580元购买摩托罗拉HT820立体声蓝牙耳机一副（价值1180元）
M.MUSIC 无线音乐俱乐部
客户服务热线：
10086
www.m-zone.com.cn

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件。作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：满晓兰
二编室主任：徐刚金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 力

编委：陈 华 马 岚 曹毅华 赵浩潮 刘志浩 王婷一 罗崇彬 杨方强

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
制 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年10月16日
定 价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

最终幻想V 34

NDS

新牧场物语 魔法工厂 103
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 42 65 103
职业进化足球6 24

PS2

BLOOD+ 暗夜之吻 43
海豹突击队：联合突袭 40
混沌之战 光盘
机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS 35
梦幻之星 宇宙 42 74
女神异闻录 PERSONA3 93
如龙2 22
杀手：血钱 44
神业 43 84
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇 103
宿命传说 38
摔角天使 生存者 43
舞－乙HIME 少女舞斗史！！ 40
心跳回忆Girl'sSide 2nd Kiss 47
战国BASARA 2 45 103 光盘
职业进化足球6 24
最终幻想XII 103

PS3

The Darkness 41
鬼泣4 18 光盘
军团要塞2 光盘
前线：战火之源 40
生化危机5 光盘
侠影车魂 光盘
装甲核心4 光盘

PSP

SD高达G世纪 携带版 46
海豹突击队：亡命战队2 41
幻想传说 全语音版 42 光盘
魔界战记 携带版 32
圣女贞德 41
世界传说 光明神话 38
瓦尔哈拉骑士 43 68
职业进化足球6 24

Wii

赤钢铁 28

X360

NBA街头篮球2007（暂名） 38
The Darkness 41
超级机器人大战 XO 39
夺命双雄 26
黑道圣徒 42
机动战士高达 特洛伊行动 30
剑豪ZERO 43
军团要塞2 光盘
前线：战火之源 40
杀手：血钱 44
丧尸围城 96 103
生化危机5 光盘
侠影车魂 光盘
职业进化足球6 24

Xbox

杀手：血钱 44

收藏者：

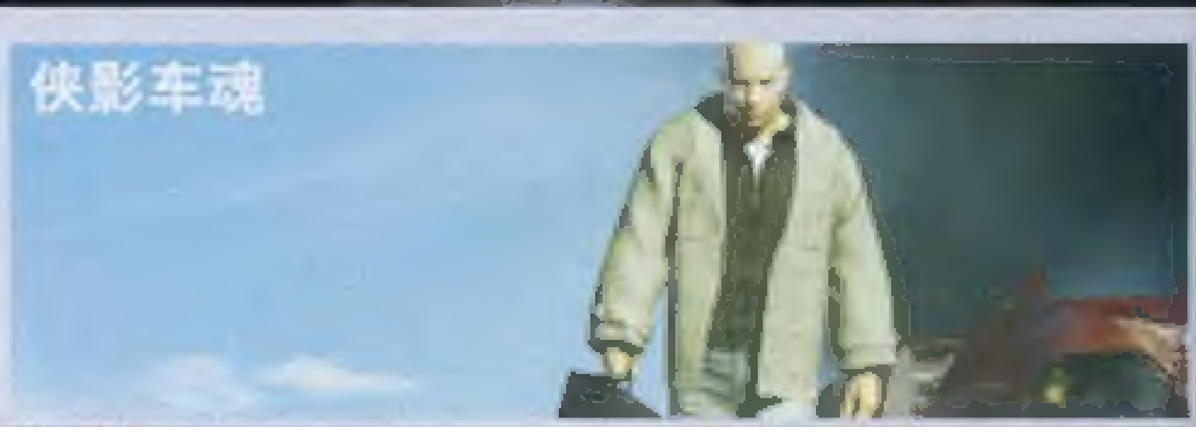
收藏日期：

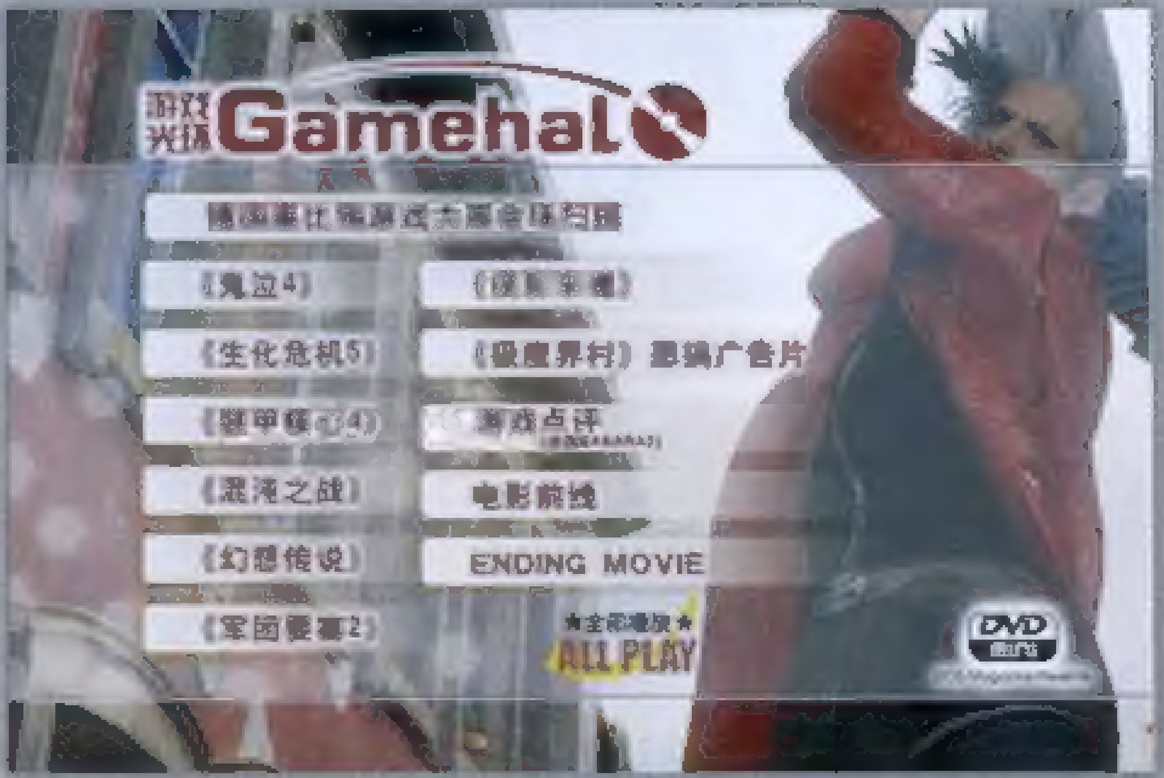
固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	16
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	38
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	42
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	102
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	103
绯色蝶页	欢迎来到游戏美少女的世界	104
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	106
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	108
读编往来	读者与编辑的轻松交流	111
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	114
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	116
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	118
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	119

游戏光环 Gamehalo DVD mini 本期光盘内容

小提示：迷你DVD适用任何DVD播放设备。杂志内文中有 游戏光环 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！





&3DM-SMV www.plumbook.cn

ThinkPad推荐使用 Windows® XP Professional。

英特尔® 酷睿™
双核处理器

新作，触手可及

ThinkPad R60e 特具镁制防滚架

杰出新作不再遥不可及。最新上市的ThinkPad R60e，装备动力强劲的双核处理器，具有澎湃动力和多任务处理能力，更有ThinkPad家族特创的镁制防滚架，配合高强度外壳，构成钢筋铁骨，全面保护内部组件和珍贵数据；同时装配的15″显示屏，带来宽广视野。**新平台，新技术，ThinkPad R60e让新作与您近在咫尺。**

ThinkPad 让思想更有力

ThinkPad R60e
06588NC / 065854C
ThinkPad特有：
应急与恢复系统(R&R)
网络自适应软件(Access Connections)
镁制防滚架

系统配置

- 英特尔® 赛扬® 处理器410(1.46GHz, 1MB 二级缓存, 533MHz)/420(1.6GHz, 1MB 二级缓存, 533MHz)
- 预装正版Windows® XP Home
- 256MB PC2-5300 DDR2 667MHz 内存
- 英特尔® 940GML芯片组
- 40GB SATA硬盘 (5400rpm)
- DVD-ROM / Combo
- 15.0″ XGA显示屏(1024x768)
- 一年免费部件，一年免费人工保修服务(系统电池一年)

市场价：~~￥6,999 / 7,399~~
促销价：￥6,499 / 6,999

ThinkPad R60e
0658DE2 / 0658HE1
ThinkPad特有：
应急与恢复系统(R&R)
网络自适应软件(Access Connections)
镁制防滚架

系统配置

- 英特尔® 酷睿™ 双核处理器 T2300e(1.66GHz, 2MB 二级缓存, 667MHz)
- 预装正版Windows® XP Home
- 256MB PC2-5300 DDR2 667MHz内存/512MB PC2-5300 DDR2 667MHz内存
- 英特尔® 945GM芯片组，英特尔® 图形媒体加速器 950
- 60GB SATA硬盘 (5400rpm)
- Combo
- 15.0″ XGA显示屏(1024x768)
- 0658HE1: ThinkPad a&b&g
- 一年免费部件，一年免费人工保修服务(系统电池一年)

市场价：~~￥9,499 / 10,299~~
促销价：￥8,599 / 9,499

ThinkPad®
a product of Lenovo

ThinkPad R60e采用英特尔® 酷睿™ 双核处理器。

800-830-6477转6106 www.thinkpad.com/cn
未开通800地区和手机用户，请拨打0755-86365477转6106 (工作时间为周一至周五9:00-17:30，节假日除外)

© 联想公司版权所有，2006。本公司保留所有权利。Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, 和 Xeon Inside 均是英特尔或英特尔所属公司在美国或其他国家的商标/注册商标。Microsoft Windows是微软公司的注册商标。ThinkPad是联想公司的注册商标。本广告提及的ThinkVantage技术仅限于特定机型内置安装，联想公司对此保留解释权。

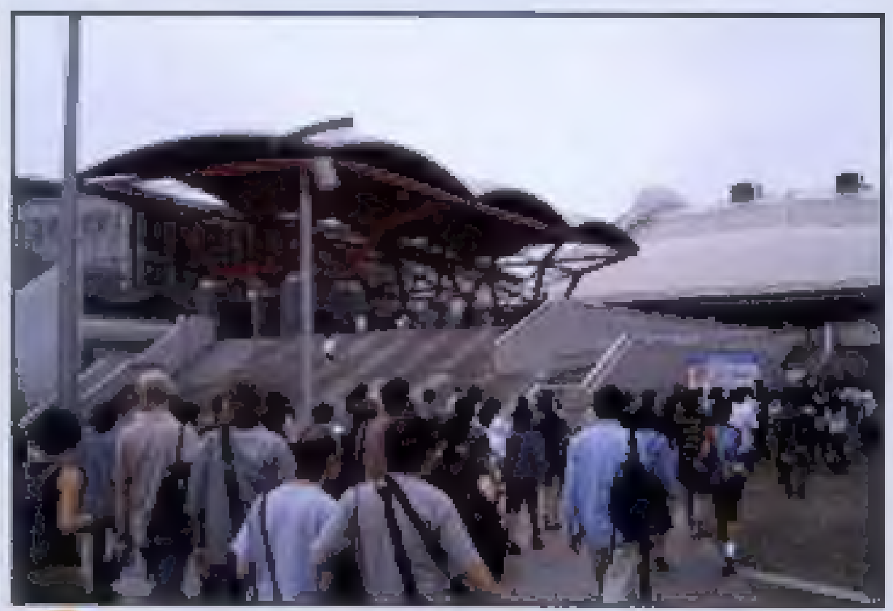
www.plumbook.cn

2006年对日本游戏业来说是不平凡的一年，经过漫长的萎缩，日本的游戏市场规模终于开始膨胀，这种膨胀的趋势预计将随着年底PS3和Wii的发售渐入佳境。东京游戏展一直以来都是日本游戏市场年末商战的大阅兵，主机和游戏的市场前景如何，从TGS上观众的反应就可以看出个端倪。由于市场的复苏，去年TGS的观众人数创下了历史新高，超过了17万人，而今年参展商的数量超过了140家，共有1709个展位，超过了去年的131家厂商和1433个展位，TGS 2006势必将再创佳绩。

由于E3改革后规模大大缩小，TGS已经成为全球最具影响力的游戏展，因此日本本土乃至海外的游戏厂商对本届展会的投入度都将大大提高，从8月底开始就陆续有展会相关的重头消息公布。除了必然会有大手笔的PS3外，X360和Wii的动向也十分值得关注。X360的《蓝龙》可能将于年底投放市场，因此TGS是最佳宣传场所；任天堂虽然仍然不参展，但去年岩田聪的基调演讲中公布的Wii手柄却成为最大的焦点。今年任天堂或许会选择在同时期内于某个独立场合公开Wii的发售日和售价，以分散人们对PS3的注意力。不管本届展会后人们对三大主机竞争局势的看法有怎样的改变，可以肯定的是，这将会是一场空前豪华的次世代盛宴。

9/22 星期五 商业日　**9/23** 星期六 一般公开日　**9/24** 星期日 一般公开日

会场	幕张会展中心
开放时间	10：00～17：00(入场截止时间：16：00)
门票	一般(中学生以上)1200日元(预订门票售价为1000日元)、小学生以下免费
主办方	电脑娱乐供应商协会(CESA)
协办	日经BP社
后援	日本经济产业省
特别赞助	NTT DoCoMo



新兴奋。新感动。新时代。

焦点 OUR FOCUS

东京游戏展2006前瞻

SCE 扭转乾坤关键之役

TGS 2006将会是索尼只许胜利、不容失败的一次重要展出，目前围绕PS3的负面消息实在太多，从机能的怀疑，到主机售价，再到欧版的延期，PS3已经无法再承受更大的打击。TGS 2006为索尼提供了扭转乾坤的重要契机。由于任天堂不会参展，X360在日本国内尚无法与索尼抗衡，因此多数人都已经把目光聚焦在PS3身上。SCE初步公开的展出游戏阵容已经十分强大，而按照以往的经验，实际展出的作品数量和质量肯定会远远超越初步公开的阵容。不过在《最终幻想XIII》等大作都无法改变人们对PS3怀疑态度的情况下，要想摆脱目前的不利处境，PS3必须要在机能上获得玩家的认可，而这就要依靠本次展出的PS3可试玩游戏。TGS 2006展出的PS3可试玩游戏数量相当丰富，目前已经确定会有27款游戏提供试玩，以影像方式展出的游戏有35款。由于与E3相隔了4个月，在开发完成度上应该已经提高了很多，画面质量应该会有相当大的提升。此外，久多良木健的基调演讲也将会是本届TGS的最大看点之一，其主题为“PS3创造的次世代之娱

■刚刚公开的新作《未知领域》(暂译)。

已确定展出游戏

游戏名	展出形式	对应平台
战鹰	可试玩	PS3
审判之眼	可试玩	PS3
F1锦标赛(暂名)	可试玩	PS3
源氏2(暂名)	可试玩	PS3
GT赛车HD	可试玩	PS3
天剑	可试玩	PS3
龙穴	可试玩	PS3
大众高尔夫5	可试玩	PS3
机车风暴	可试玩	PS3
抵抗：灭绝人类	可试玩	PS3
捉猴啦！比波猴赛车	可试玩	PSP
圣女贞德	可试玩	PSP
天地之门 武双传	可试玩	PSP
瑞奇与叮当携带版	可试玩	PSP
大众高尔夫	可试玩	PSP

■游戏类型十分神秘的《非洲》。

■赛车多边形数量达到PS2版20倍的《F1锦标赛》。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

乐”，其间又会有哪些重头消息公布？此前的德国莱比锡游戏展上，SCEE方面暗示“PS3还有一些未公开的秘密”，到底会是什么秘密呢？

在多数人将目光投向PS3时，PSP的动向同样值得关注。PSP发售的将近两年时间里，SCE并未尽全力推广，《GT赛车》等王牌大作未见踪影。如今NDS占领日本的局势已不可逆转，加上以《口袋妖怪 钻石·珍珠》为代表的超大作阵容，PSP已经处于十分危险的境地，SCE很有必要加大扶持的力度。如果能够利用TGS的机会公布几款真正的大作，并实行传闻已久的降价决定，PSP的处境将有望得以扭转。

■尘土和车体损坏效果非常真实的《机车风暴》。

■战斗场面十分大气的《龙穴》。

■场景十分精美的《天剑》。

微软 X360二度冲击

与去年一样，今年微软也将会在TGS举办之前召开展前新闻发布会——9月20日下午1点30分至3点30分，微软将于涉谷的某宾馆内举办发布会，届时日本Xbox事业部副总裁Peter Moore和“《FF》之父”坂口博信将会发表主题演讲。显然，此次发布会的重点将会是坂口博信的几款X360大作，包括《蓝龙》和《失落的奥德赛》。此外，在9月21至24日期间微软还会举办多场重要活动，包括9月22日下午2点在幕张APA酒店举办的坂口博信记者招待会、9月22日下午5点至8点在幕张春天旅店举办的Xbox LIVE Community主题活动、9月22日下午5点至9点在幕张Frank酒店举办的《死或生极限沙滩排球2》主题活动等。为了让无法亲临的玩家也能感受现场的气氛，微软还将利用Xbox LIVE展开“将东京游戏展带回家”的特别活动，玩家可以在“Xbox LIVE卖场”中下载东京游戏展的高画质现场录像报道、特别专访、最新游戏预告片、游戏试玩版等内容。在9月20日0点至9月29日23点59分之间将会是Xbox LIVE的“免费开放周”，届时银会员将会享受到与金会员相同的权利，每天都会提供12款游戏让玩家在线对战，并且还会有针对TGS举办的游戏比赛。

■《死或生极限沙滩排球2》未必好玩但必然好看。

目前X360在日本止步不前，凭借二流作品自然无法拯救其走出泥潭。而太低的销量让第三方很难将一线作品分配给X360，要打破这种恶性循环，必须要有足够份量的作品，《蓝龙》就是这样一款让微软报以厚望的游戏。该作的宣传方式与当初的《勇者斗恶龙》相似，《少年跳跃》等漫画杂志以及各种漫画展是其主要宣传舞台，相关电视广告甚至从一年前就已经开始投放。凭借这款由坂口博信和鸟山明携手的大作，X360将会在日本展开二度冲击。在PS3日版首批出货只有10万台的情况下，微软将迎来千载难逢的翻身良机。从微软安排的活动日程可以看出，微软必然会使尽浑身解数对《蓝龙》进行大规模宣传。

已确定展出的X360游戏

游戏名	展出形式	厂商
蓝龙	未明	微软
失落的奥德赛	未明	微软
死或生极限沙滩排球2	可试玩	Tecmo
御姐武戏X	可试玩	D3 Publisher
卡片召唤师传说	可试玩	NBGI
偶像大师	可试玩	NBGI
机动战士高达 特洛伊行动	可试玩	NBGI
风神传说	影像	Square Enix
最终幻想XI 亚特尔干的秘宝	可试玩	Square Enix
失落的星球：极点危机	可试玩	Capcom

■《失落的奥德赛》有着《FF》的华丽感觉。

■《蓝龙》可以说是X360的《勇者斗恶龙》。

■《机密武装：突袭》是Konami为欧美市场重点打造的新作。

Konami 力捧新品牌

《潜龙谍影4》是去年TGS最让人关注的游戏，首次公开的即时演算游戏影像证明了PS3的实力。不过如今PS3的游戏影像已经不再有说服力，想表现自身实力还要靠实实在在的游戏试玩版。《机密武装：突袭》的影像质量不俗，不知道本届TGS提供的试玩版是否能够令人满意。Konami在日本本土已经没有多少具有销量保证的游戏品牌，利用次世代的转型期很有必要再打造几个新品牌，而《机密武装》显然不适合日本市场，在本届TGS上，我们或许会在Konami的展台中看到令人意外的日式新作。

已确定展出游戏

游戏名	展出方式	平台
机密武装：突袭	可试玩	PS3
潜龙谍影4：爱国者之枪	影像	PS3
潜龙谍影BD	可试玩	PSP
潜龙谍影：掌上行动	可试玩	PSP

www.plumbook.cn

Square Enix《最终幻想XIII》全面出击

已确定展出游戏

游戏名	展出形式	平台
圣剑传说4	可试玩	PS2
最终幻想XI 亚特尔干的秘宝	可试玩	PS2/X360/PC
勇者斗恶龙怪物篇 Joker	可试玩	NDS
陆行鸟的魔法绘本	可试玩	NDS
最终幻想III	可试玩	NDS
勇者斗恶龙怪物篇MOBILE	可试玩	手机
勇者斗恶龙不可思议的迷宫MOBILE	可试玩	手机
前线任务2089	可试玩	手机
口袋伙伴	可试玩	手机
圣剑传说 最终幻想外传	可试玩	手机
最终幻想 XIII	影像	PS3
最终幻想Versus XIII	影像	PS3
风神传说	影像	X360
危机之源 最终幻想VII	影像	PSP
最终幻想 V Advance	影像	GBA
最终幻想 VI Advance	影像	GBA
最终幻想Agito XIII	影像	手机

去年Square Enix对TGS的敷衍了事让人大跌眼镜，不过其主要原因是因为在TGS之前，Square Enix已经举办了自己的个展。而今年，Square Enix将会像往年一样大规模参展。围绕"新水晶传说"的"《最终幻想XIII》系列"无疑是最让人关注的焦点，除了《最终幻想XIII》、《最终幻想Versus XIII》以及一款手机版作品之外，预计还存在有两款相关神秘作品，例如已经注册了商标的《最终幻想Haeresis XIII》，希望能够在本届TGS上公开。Square Enix届时将会为该系列游戏摆出一个大型特设展台，相信将成为本届TGS人气最高的地方之一。由于Square Enix提供试玩的次世代游戏不多，要聚集人气就要公开有足够份量的新影像。最近Square Enix相继公布了一些《最终幻想XIII》的新画面，因此相信TGS会展出新的影像。《勇者斗恶龙》的正统续作应该没这么快公开，不过公布其对应平台还是有可能的。最近盛传《勇者斗恶龙IX》会出在Wii上，若真是如此，恐怕日本游戏市场格局真的要发生大变化了。

■两年前就已经公开的《危机之源：最终幻想VII》仍然没有试玩版，实在令人惋惜。

最终幻想 XIII

风神传说

圣剑传说4

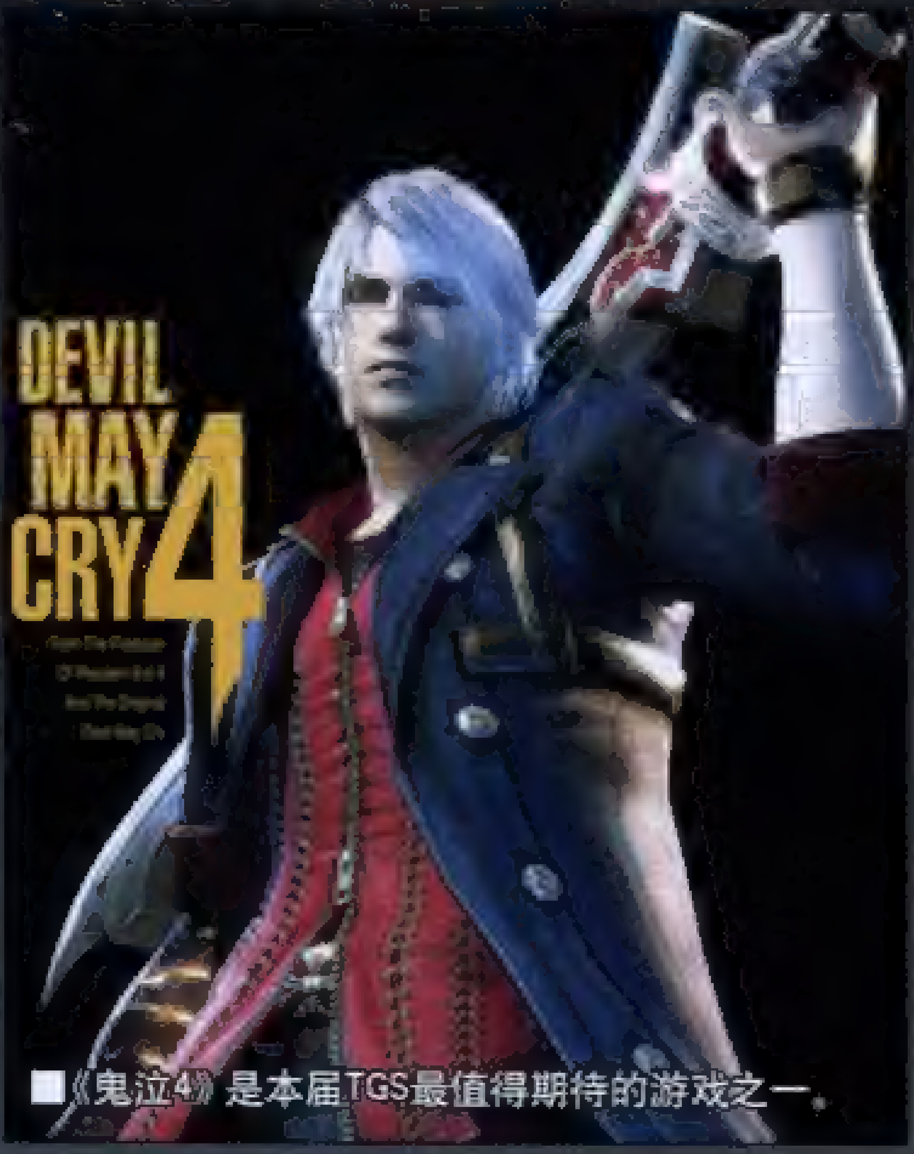
Capcom《鬼泣4》打头阵

Capcom的次世代转型已经取得了初步成果，《丧尸围城》在欧美的热销体现了Capcom作品一贯的国际影响力，接下来的几款游戏也同样将以欧美市场为重点，例如《失落的星球》和《鬼泣4》。《鬼泣4》是本届TGS最值得关注的PS3试玩游戏之一，虽然目前公布的画面并没有特别出色的地方，但动起来的画面与静态截图的感觉是完全不同的，《鬼泣4》的试玩版质量将成为衡量PS3性能的重要指标。Capcom将会为该作准备12部试玩机。X360的《失落的星球》将会提供8部多人游戏模式试玩机，另外4部单人模式试玩机。该作将会是明年春季的X360重头戏。

除了游戏试玩外，Capcom也将会展出大批仅公布影像的作品以及公布一些新作。我们完全有理由期待在今年E3展中缺席的《生化危机5》给我们带来新的惊喜。此外《鬼泣4》的PSP版据称也已经在同步开发中，在TGS上或许会有相关消息公布。次世代的《怪物猎人3》也已经确定正在开发中，并且采用的是与《鬼泣4》、《生化危机5》和《失落的星球》相同的引擎技术。

已确定展出游戏

游戏名	展出方式	平台
鬼泣4	可试玩	PS3
失落的星球	可试玩	X360
怪物猎人P2	可试玩	PSP
能量宝石携带版	可试玩	PSP
逆转裁判4	可试玩	NDS
流星洛克人	可试玩	NDS
神之手	可试玩	PS2
Capcom经典合集	可试玩	PSP



■《鬼泣4》是本届TGS最值得期待的游戏之一。

流星洛克人

■《失落的星球》预订于2007年1月发售。

能量宝石携带版

怪物猎人P2

3DM-SMV
www.plumbook.cn

Koei 期待《真·三国无双5》

已确定展出游戏

游戏名	展出方式	平台
致命惯性	可试玩	PS3
剑刃风暴：百年战争	可试玩	PS3
仁王	影像	PS3
麻雀大会IV	可试玩	PS3
战国无双Wave	影像	Wii
战国无双2 帝国	可试玩	PS2
三国志XI	可试玩	PS2
G1 Jockey 4 2006	可试玩	PS2
遥远的时空中 舞一夜	可试玩	PS2/NDS
雀·三国无双	可试玩	PSP/NDS
Mobile三国志3	可试玩	手机
Mobile太阁立志传	可试玩	手机
信长野望 霸王传	可试玩	手机
大航海时代Online	可试玩	PC
信长野望Online	可试玩	PC
真·三国无双BB	可试玩	PC

Koei目前已公布的展出游戏名单大多都是已公布多时的作品，不过也有一个让人陌生的名字：《战国无双Wave》，这款游戏就是E3上公开的《战国Action》，玩家可以用挥舞手柄的方式砍杀敌人，相信会是一款充分发挥《无双》爽快感的游戏，可惜该作只有影像展出，估计开发度还不是很高。全球首款公布的PS3游戏《仁王》仍然只能以影像方式展出，该作电影版已经放弃，游戏版或许也碰到了开发上的困难。《剑刃风暴：百年战争》是Koei重点打造的新品牌，但是该作在E3上展出的影像只能说是素质平平，几乎看不出次世代的感觉，希望此次展出的试玩版能够给人以惊喜。当然，玩家更期待的是《真·三国无双》的次世代新作，去年7月Koei就已经公开了一段技术演示，而且这段短片也已经证实是取自《真·三国无双》新作，事隔一年多，Koei也是时候揭开它的神秘面纱了。

■由刚成立不久的Koei加拿大制作室开发的《致命惯性》。

Bandai Namco Games 次世代技术有待提高

Namco是一家技术实力有目共睹的游戏公司，不过在与Bandai合并之后，在迎接次世代方面有点落于人后。目前为止，NBG公布的所有次世代游戏还没有一款能够在画面上达到真正的次世代级别，《幻都杀手》胎死腹中、两款《高达》新作在E3上得到的评价也不高、《信赖铃音》让人无法看出次世代的感觉，而《铁拳6》初步公开的影像更是让人无比失望。不过最近公布的《山脊赛车7》的一些场景图总算让人看到了一丝次世代的风采，这款游戏也将会是PS3的重点展出作品，其实际试玩的表现非常值得关注。《铁拳》在PS和PS2的初期发展中都起到了重要作用，很好地诠释了主机的性能，但之前公开的《铁拳6》影像让人心有余悸，希望这只是开发度严重低下的结果，本届TGS展或许会有更高完成度的影像公开，虽然我们不敢奢望能够达到去年E3展那段CG动画"纤毫毕现"的程度，但希望它至少也要达到《VR战士5》的水平。另外，从各个渠道的消息来看，在画面上一直很让人放心的《灵魂能力》续作应该已经在开发中，这款游戏应该会是NBGI次世代技术力的真正体现。

■《山脊赛车7》新公布的场景十分精美。

已确定展出游戏

.hack//G.U. Vol. 2	可试玩	PS2
.hack//G.U. Vol. 3	未明	PS2
乔乔的奇妙冒险：幽灵之血	未明	PS2
火影忍者 木之叶烈酒	未明	PS2
宿命传说	未明	PS2
机动战士高达 交叉火力	可试玩	PS3
山脊赛车7	可试玩	PS3
皇牌空战X：诡影苍穹	可试玩	PSP
山脊赛车2	可试玩	PSP
幻想传说：全程语音版	可试玩	PSP
高达：沙场混战	可试玩	PSP
世界传说：光明神话	可试玩	PSP
风雨传说	可试玩	NDS
卡片召唤师传说	可试玩	X360
机动战士高达：特洛伊行动	可试玩	X360
信赖铃音：肖邦之梦	未明	X360

■E3上公开的《铁拳6》画面令人失望。

机动战士高达：特洛伊行动

信赖铃音：肖邦之梦

TGS 2006 重要活动时间表

9月22日	14:00～15:00 16:30～17:45	第8届CESA学生游戏大奖颁奖礼 日本游戏大奖2006颁奖礼	由学生制作的优秀原创作品的颁奖礼，从279部作品中精选了10部提名作品。 2005年4月～2006年3月间发售的作品为评选对象的颁奖礼。
9月23日	13:00～14:00	东京游戏展10周年特别企划：游戏世界10周年大回顾	由"日经娱乐"和"X GameCenter CX"两大媒体合作举办的东京游戏展10周年特别活动，将会回顾游戏业过去10年的历程。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

X360主机及游戏于日本全面降价!

硬件 X360于日本推出简装版及首批廉价软件

9月8日，微软宣布将于日本推出X360的首批廉价软件“X360白金典藏”首波共5部作品。这批游戏分别是：《极品飞车：头号通缉》、《摔角玫瑰XX》、《大家来派对》、《哥谭赛车计划3》和《九十九夜》，其售价均为2940日元，将于11月2日发售。

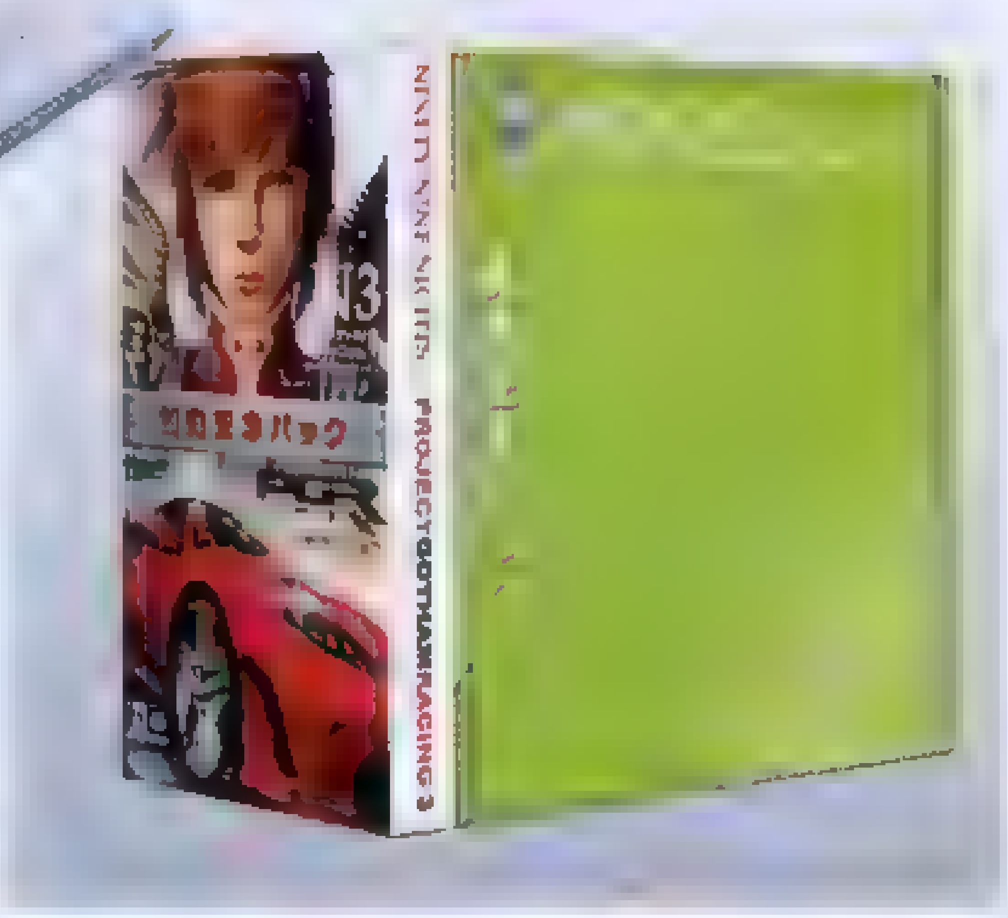
在廉价游戏上市的同日，微软还将在日本推出“X360简装版”，其售价仅为29800日元。微软在美国推出了299美元的“简装版”和399美元的“豪华版”两种，然而在日本只推出了“豪华版”(日版叫“基本系统”)，其售价为39795日元。然而目前X360在日本销量惨淡，微软希望通过售价降低1万日元的“简装版”的推出，搭配年底上市的《蓝龙》等大作，改变X360在日本的命运。“简装版”取消了硬盘、多媒体遥控器和无线手柄，只有主机、有线手柄和标准AV线，玩家需要单独选购其余配件。不过在日本推出的首批“简装版”将会采用“X360简装版纪念包”的方式推出，其中将会附赠《九十九夜》和《世界街头赛车3》这两款游戏，可以说是非常超值。不过该纪念包会限时供应，活动结束后不再赠送。

在11月2日，微软还将推出4款重要周边，分别为：售价6300日元的无线耳麦、售价4200日元的LIVE摄像头、售价9975日元的20GB硬盘、售价3150日元的多媒体控制器。

▲日版“X360简装版”的全部内容。

▲X360 LIVE摄像头。

▼X360无线耳麦。



▶附赠两款大作的“X360简装版纪念包”。

PSP《战火兄弟连：D-Day》公布

软件 上海育碧携手Gearbox开发《战火兄弟连》新作

育碧近日宣布，将会在PSP上推出一款《战火兄弟连：D-Day》。本作由上海育碧与系列开发商Gearbox携手开发。

《战火兄弟连：D-Day》的故事延续了之前的两部作品，玩家将会扮演在美国101空降师历史上真实存在的Matt Baker和Joe Hartsock。正如游戏副标题所示，本作以诺曼底登陆战为主要内容，玩家所在的队伍将会深入法国城镇Carentan和St. Sauveur进行战斗。除了单人游戏内容外，本作也将会支持ad hoc无线多人模式，共有12种任务可以多人合作进行。并且本作还加入了火箭筒、迫击炮等新武器。对于PSP上的FPS游戏，玩家最担心的可能还是操作问题。对此，育碧表示，本作在操作上将会进行重大改革，专门针对PSP的键位布局而设计。

用PSP将可以玩PS3游戏!

硬件 SCE表示PSP将成为“虚拟PS3”

SCE软件平台开发部主管川西泉最近接受了《日经BP》的采访，透露了PSP的PS模拟器，以及PSP和PS3互动性的一些最新消息。

川西泉表示，PSP的PS模拟器目前已经处于内部测试阶段，进展十分顺利。不过虽然以PSP的性能实现PS游戏的完全模拟没有任何问题，但键位的限制却成为他们碰到的最大难题，缺少L2/R2和右摇杆的PSP如何解决操作问题是SCE急待解决的问题。PS游戏的ROM可能会通过网络下载的方式供应，由于索尼的电子发行服务将会采用开放网络架构，因此用PC或者PSP无线网络都可以下载到PS游戏，在未来甚至还可以通过手机下载，手机上也将可以运行PS游戏。

至于PS3和PSP的互动性，索尼曾经在今年E3展上演示PSP通过《F1锦标赛》当作后视镜的功能，虽然该功能对于游戏本身的实用性不大，但是却反映了一个重要特性：PS3可以通过与PSP的无线通信功能将游戏画面传输到PSP中，呈现在PSP的屏幕上。

川西泉表示，PS3相当于一个家庭服务器，而PSP则是随身携带的信息终端，今后甚至可能实现用PSP来操作PS3游戏。也就是说，如果玩家家中有PS3也有PSP，就可以在家中的任何一个角落用PSP来玩PS3游戏，用PSP出色的液晶屏幕呈现精美的PS3游戏画面，而游戏数据的处理运算都交给PS3远程进行。虽然对于格斗游戏等对操作响应速度要求很高的游戏可能会有很大的困难，但是对于一些RPG却是很有可能做到的。

PS3最佳动作冒险游戏《刺客信条》登陆X360!

软件 育碧次世代大作跨平台发展，发售日延至2007年

《刺客信条》是育碧重点打造的次世代大作，由《波斯王子》的原班人马打造。该作在今年E3展上大获好评，赢得了官方评选的“最佳动作冒险游戏奖”，并且获得了多家权威媒体评选的“最佳PS3游戏奖”。然而，如今这款PS3上的重量级游戏已经确认将会在X360上推出，游戏发售时间也从原定的2006年底延至2007年，PS3和X360版预计将同时发售。

在X360版公布后，本作美女制作人Jade Raymond接受了记者的访问。Raymond表示，《刺客信条》的开发工作是从两年前开始的，当时只有一个小团队从事先期开发工作，研究新引擎技术和游戏设计概念。本作的引擎是充分发挥次世代主机性能的原创引擎，目标是为玩家提供全新的游戏体验，包括人工智能、物理效果、动作和画面都是朝着尽可能最高的标准打造的，因此开发团队不敢确定有几个平台能够真正发挥该作的实力。而根据初期的判断，开发团队认为PS3最能发挥《刺客信条》的次世代尖端技术，因此初期只公布了PS3版本。直到最近，开发团队才确定X360也可以在不损失任何画面质量的情况下表现《刺客信条》的魅力，为了让更多玩家感受这款游戏的乐趣，育碧决定在X360上推出该作。X360版采用了720p的解析度，玩家还可以从Xbox LIVE上下载新内容。

▲X360版的游戏画面，保持了与PS3版相同的高品质。

PS3《未知领域》探索死后世界

软件 “游戏共和国”PS3动作冒险新作公布

由前Capcom著名制作人冈本吉起成立的“游戏共和国”是PS3的重要支持者，除了正在开发《源氏2》外，该公司还有一款PS3新作正在开发中，这就是最近公开的《未知领域》(Unknown Realms)，本作将由SCEJ发行。

本作故事发生在现代欧洲。在海边一个废弃的村落“雷姆里克”有一个民间传说，据说在这个神秘的村庄里可以与死人邂逅，能够进入无法辨别生死和梦境的“黄昏世界”。这个“未知的领域”只有受邀请的人才能进入，只有获得允许才能离开。本作的故事就是发生在这样一个时间和空间上都与世隔绝的村庄里。

游戏设计了以两名主角为线索的两条剧情主线。Ellen是主修“比较文化学”的大学生，性格内向，但与老人和孩子相处融洽，最大的兴趣是在放长假时到英国乡村收集各种民间传说。Ellen童年丧母，性格上有点脱离现实的倾向。有一天，Ellen收到了一封来信，而寄信的人竟然是死去多年的母亲。母亲在信中告诉Ellen，她在雷姆里克村里等她。

另外一名主角是三流杂志超自然现象专栏记者Keats。Keats本人其实是一个现实主义者，原本打算当一个政治记者，然而却经常碰到各种离奇事件。有一天，Keats接到了一名陌生女子的求救电话，女子在说出雷姆里克村这个地方后电话就挂断了。Keats于是立刻赶往雷姆里克。

雷姆里克村实际上是一个通往“异界”的通道，所谓的“异界”指的是死后的世界，古代时人们频繁往来于两个世界，将见闻通过口述的方式一代一代流传下来，逐渐成为无法分辨真假的民间传说。在同一时间、同一地点的两个主角将会在“七大异界”里与死者们相遇，这些异界居住者叫做“THE Folks”，他们存在敌意，但是主角可以从他们身上抽取类似于灵魂的“ID”。

▲诡异的异界和奇特的“THE Folks”。

纳粹占领美国，次世代《自由陨落》

软件 篡改二战历史，Codemasers公布次世代新作

▲本作将会以逼真的虚拟记录片的方式讲述虚构的二战历史。

英国Codemasters公司近日宣布将于2007年第四季度在PS3和X360上推出一款叫做《自由陨落》(Fall of Liberty)的二战FPS新作，这款游戏由曾经开发了《使命召唤：决胜时刻》的Spark Unlimited公司开发。与以往二战游戏不同的是，本作将会带来一个完全不同的、虚构的历史。

1931年12月，英国首相邱吉尔在纽约第五大道遭遇车祸，但是只住院8天就康复了。而游戏中虚构的历史则讲述邱吉尔在这场事故中丧生，于是二战历史彻底改变，诺曼底登陆战从未发生，英国与所有欧洲国家都被纳粹统治了。征服了欧洲之后，纳粹开发出“超级武器”(即原子弹)。1951年12月7日，纳粹向纽约发动全面进攻，毫无准备的美国在此役中彻底败北。纳粹在白宫挂起了纳粹的十字旗。不仅如此，为了断绝美国人反抗的念头，纳粹准备在纽约投放原子弹……玩家扮演的是美国的抵抗部队，为了摧毁纳粹的疯狂计划而战斗。

Codemasters表示，目前市面上的二战游戏泛滥成灾，要想吸引玩家的关注，必须在题材上有新的突破，因此就有了这么一个假想的历史。Spark Unlimited的首席执行官Craig Allen表示，虽然是一个讲述虚构历史的游戏，但本作会拥有与传统二战游戏一样真实的环境，并且在次世代机能的渲染下具有强烈的真实感，让玩家在美国战场上与纳粹战斗。

蓝光影碟首批作品及售价公布

特报 蓝光首批75部电影售价5000日元

经过了漫长的延期后，蓝光影碟终于将要全面上市。索尼宣布，来自12家公司的首批75部蓝光影碟将于11月8日开始在日本发售，蓝光影碟的售价为5000日元，与日本特别版DVD售价基本相同。蓝光影碟将会采用BD JAVA，让用户可以在电影播放过程中查看各种相关资料，例如演员资料等，而独特的BD Live功能让用户可以参与到互联网上的互动场景中。不过首批上市的蓝光影碟将全部采用25GB的单层格式，而HD DVD影碟普遍采用了30GB容量的双层面格式，因此原本以大容量为优势的蓝光光碟在这一方面反而处于劣势。

不过双层面蓝光影碟(容量为50GB)的大规模生产也即将开始，索尼还特别邀请了一些媒体参观其生产线的运作。目前索尼开发的蓝光生产线每条占地约3.5×5.5米，采用了无尘气密式设计，因此不需要在无尘化厂房中运作。该蓝光生产线每5～6秒可以生产一张双层蓝光光碟，良品率为80%～85%，比起同工厂DVD ROM每3秒一张碟片、90%～95%的良品率差距不是很大。索尼预定于2006年底实现北美地区月产500万张BD-ROM光碟的产能，而日本与欧洲地区月产量也将会达到250万张。首部双层蓝光影碟将会是20世纪福克斯的《天国王朝 导演剪辑版》。

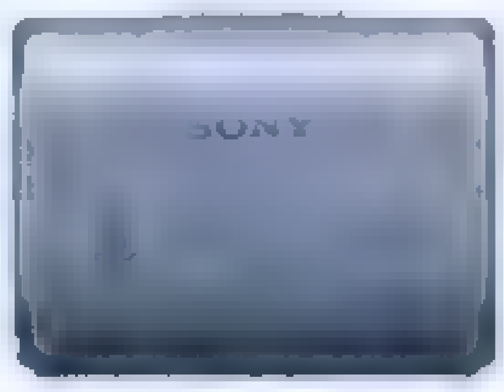
▲索尼的蓝光光碟生产线。

PSP摄像头及GPS设备12月上市

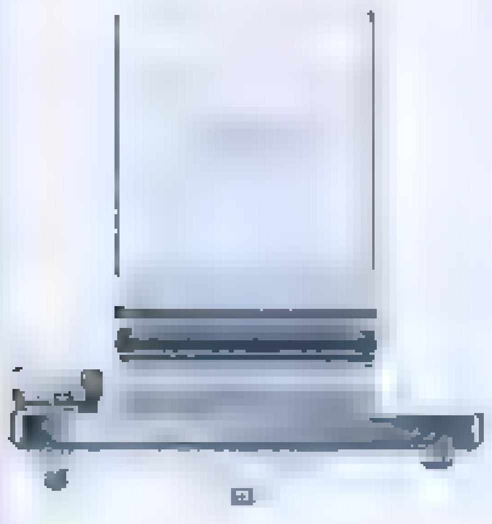
硬件 PSP两大周边即将带来多样化新玩法

PSP专用摄像头及GPS接收器是索尼一直以来全力宣传的重要产品，将会为PSP带来丰富的新功能和新的游戏玩法。最近，SCEJ宣布这两款周边将于12月7日发售，附赠对应软件的PSP专用摄像头售价5000日元，PSP接收器售价为6000日元。

PSP摄像头的尺寸为45×27.3×16mm，重量仅为15克，其有效像素为131万，拍摄距离为40cm以上，若是开启近距离拍摄模式，可以达到7cm的拍摄距离，不过只能采用数码变焦。PSP摄像头拍摄的静态图片有480×272和640×480两种解析度，动画拍摄采用了PSP屏幕的标准解析度，即480×272，可以达到每秒30帧的流畅水平。拍摄出来的动画不仅可以在PSP上播放，还可以用AVI的格式输出到电脑中播放。拍摄出来的画面可以添加各种特效，总共有74种预设特效可选，并且可以添加音乐。动画拍摄采用的是Motion JPEG格式，由于摄像头本身藏有单声道麦克风，因此可以进行录音拍摄。今后玩家还可以使用PSP摄像头来玩《EyeToy》类动作捕捉型游戏。



▲▶PSP摄像头及其收藏盒。



▲PSP GPS接收器及其收藏盒。

PSP的GPS接收器测定玩家所在位置的更新时间约1秒，测定精度为5米，其尺寸为45×41×17mm，重量约16克。使用这款产品可以在《潜龙谍影：掌上行动》等游戏中实现有趣的新玩法。

美国8月游戏销量增幅达17.5%

特报 橄榄球发威，美国游戏市场大幅膨胀

▲《麦登NFL 07》的各版本占据了8月份美国非PC类游戏总销售额的约1/4。

美国市场调查机构NPD于9月8日发布了8月份美国游戏市场的统计数据。8月份，美国非PC类游戏软件总销售额达到了3.97亿美元，比去年同期大幅增长了17.5%。其中PS2、Xbox、NGC和GBA游戏总销售额为2.49亿美元，NDS、PSP和X360游戏总销售额为1.48亿美元。

《麦登NFL 07》是8月份美国游戏市场的支柱，让EA在该月的业绩增长了5%。该作首周销量超过了200万套，销售额约1亿美元，其主要原因是EA取得NFL独家授权后，目前市面上已经没有可以与其竞争的橄榄球游戏。Square Enix的《地狱犬的挽歌：最终幻想VII》、Capcom的《丧尸围城》等也是重要的畅销作品。按照主机划分，NDS仍然是最大的亮点，其软件销量增长幅度达到了116%，PSP的软件销量增幅也达到了57%，而GBA的软件销量跌幅达到了27%。PS2虽然临近晚年，但游戏软件销量依然保持坚挺，小幅增长了1%，而NGC游戏销量降低了23%，Xbox更是大幅降低了53%。

X360出色的游戏销售成绩是8月份美国游戏软件市场大幅膨胀的主要原因，其当月游戏销售额达到了8900万美元，超过了分析家的预期。X360的8月份主机销量为20.5万台，目前在美国的累计销量已经达到了240万台，预计年内在美国的销量可以达到335～390万台。NDS的硬件销量比去年同期增长了168%，PS2小幅增长了3%，PSP降低了12%，GBA和NGC分别降低了23%，Xbox大幅降低了93%。

购买PS3需另外添置HDMI线

硬件 599美元豪华版PS3将不含HDMI线

PS3将会推出499美元和599美元的两种版本，599美元版本的硬盘容量更大，且多出了HDMI接口和无线网络功能。但购买了该版本PS3的玩家还是没有办法一步到位地进入"真HD时代"——该版本PS3连普通的高清信号输出线都没有，更不用说HDMI线。

PS3的官方网站上清楚地说明："高清视频输出需要专用线和HD显示器，而这些都需要单独购买。HDMI线不包含在主机内。"PS3的蓝光影碟只能以1080p的解析度规格输出，必须使用兼容HDCP标准的HDMI线连接设备，如果没有这些设备，显示效果将会大打折扣。HDMI是一种高规格的视频和音频接口，还支持高带宽数字内容保护(HDCP)规格。豪华版X360赠送了HDAV线，其售价高达39.99美元，而通过这种连接线的输出效果还是无法与HDMI线媲美。目前美国一些游戏零售商销售的各种通用HDMI线售价高达99.99美元。不过令人欣慰的是，PS3采用的是标准HDMI输出，因此应该可以使用市面上普通的HDMI线，而15英尺的普通HDMI线售价只要10美元。

《分裂细胞：双重间谍》确认为Wii首发游戏

软件 Wii版《分裂细胞：双重间谍》初步情报及画面公开

不久前育碧刚刚宣布将会推出7款Wii首发游戏，近日该公司宣布其Wii首发游戏阵容将会再增加一部重量级作品——《分裂细胞：双重间谍》。《分裂细胞：双重间谍》分为两个团队进行开发，X360版为上海制作室开发，PS2和NGC版由育碧蒙特利尔制作室开发，而Wii版将会基于PS2和NGC版，同样由蒙特利尔制作室开发，不过在画面上会有所改良。育碧市场部副总裁Tony Key表示，“《分裂细胞》系列”在跨平台上一向有着非常成功的经验，相信本作也会充分发挥Wii的性能。

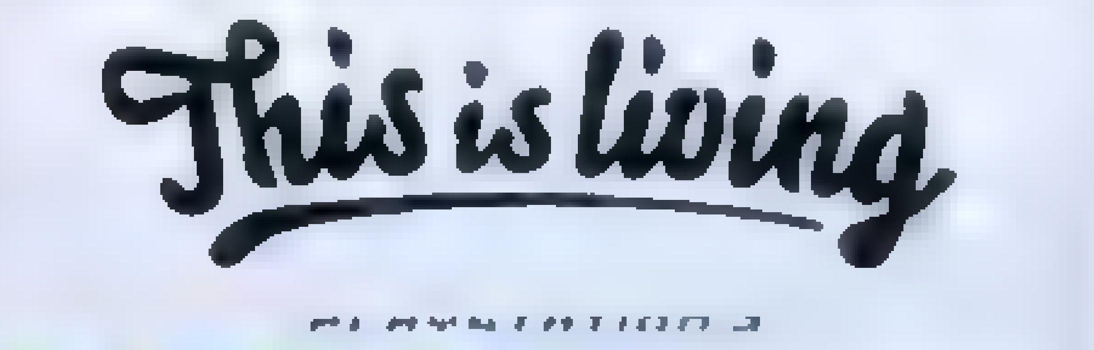
《分裂细胞：双重间谍》Wii版的内容与X360版基本相同，任务遍布在世界各地，玩家在游戏过程中的选择将会产生多种分支结局。不过育碧方面同时表示，X360版的部分任务不会收录在本作中，但本作会根据Wii的特点加入动作感应的操作方式。蒙特利尔制作室目前正在对本作的控制系统进行测试，可以确定会同时使用到Wii的左右手柄，虽然没有公开具体细节，但育碧方面举了一个小小的例子：玩家可以通过晃动手柄的方式让山姆·费舍尔开锁。Wii版不会支持网络模式，至于是否有对应WiiConnect24的网络下载内容目前还在研究中。

▲Wii版的游戏画面还是相当出色的。

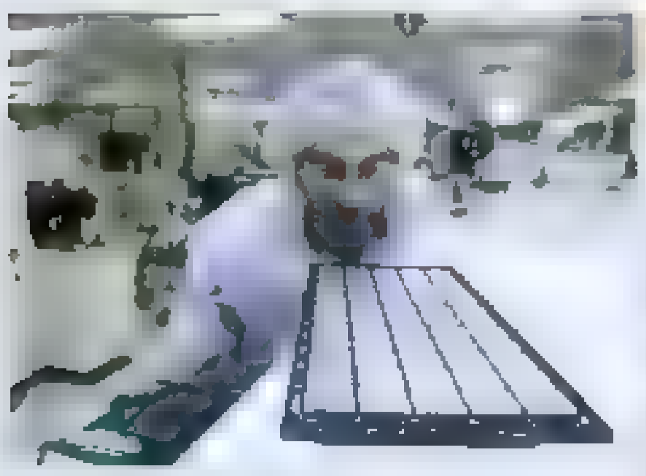
新闻短波

This is Living

SCEE官方近日宣布，欧洲PS3的宣传口号为“This is Living”(这就是生活)，采用该主题的首支电视广告已经开始播出。虽然欧版PS3延期，欧洲的PS3宣传计划依然没有改变。PS3的大规模造势活动即将在全球各地全面展开。



Square Enix的“新水晶传说”计划还有几部作品尚未公布，而根据最近传出的消息，其中有一部作品将会是在NDS上推出的与《最终幻想XIII》相关的S・RPG，不过Square Enix目前并未对此发表评论。



IBM于9月7日宣布，Wii所使用的“百老汇”CPU目前已经开始发货，现在距离Wii的发售时间相信已经不远了。IBM表示，Wii的这款处理器处理能力是相当强大的，并且采用了可以让耗电量节约20%的省电技术。

美国游戏零售商GameStop在其网上商城中公开了Wii部分周边的定价信息，具体包括：手柄手套(9.99美元)、旅行便携包(29.99美元)、游戏钱包(9.99美元)、HD线(59.99美元)、1GB Wii专用SD卡(59.99美元)、512MB Wii专用SD卡(39.99美元)、S端子线(39.99美元)、挂包(29.99美元)、1GB存储及保护套装(69.99美元)。

FromSoftware近日宣布，X360首款RPG《赋法战争》也将会推出PS3版，并且本作也将会以“PS3首款日式RPG”为口号进行宣传，预计将于PS3上市期间推出。

在公开PS3版《鬼泣4》的同时，Capcom内部人士透露，该作的PSP移植版也正在开发中。不过目前并没有该作的任何具体消息。

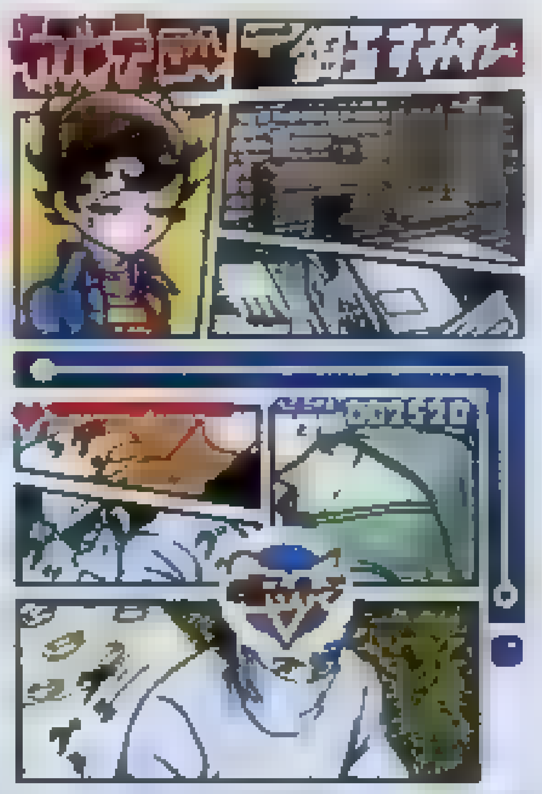
据《FAMI通》报道，PS3的《装甲核心4》发售日将会从原定的11月中旬推迟到12月。该作X360版原定于今年夏季发售，后来传出了X360版本取消开发的消息。

育碧近日宣布，《赤钢铁》不仅将会是欧美版本Wii的首发游戏，也将会是日版的首发游戏。

Konami宣布，为庆祝《胜利十一人DS》的发售，将会推出一款同捆的特制NDSL。这款特别版NDSL以刚推出的“喷射黑”款式为基础，上盖正面印有本作代言人中村俊辅在足球场平面图上的战术策划涂鸦。本作的游戏封面为中村俊辅的Q版造型。本作将于11月2日发售，同捆NDSL的特别版售价为20790日元。

EA近日宣布，为PS3和X360高性能贴身打造的《火爆狂飙5》目前正在开发中。此前在X360上推出的《火爆狂飚：复仇》由于是基于PS2版本为基础，因此在画面上并没有太大的进化，而这款《火爆狂飚5》将会全面发挥次世代主机的性能，体现英国Criterion制作室的真正次世代实力。本作的舞台是特别设计的“天堂城”，在场景的破坏度和交通繁忙程度上都会大大提高，并且在本作中汽车会因为剧烈的撞击而被撕裂成两半。本作将于2007年发售。

育碧近日宣布将会推出一款名为《Alive》(暂名)的次世代动作游戏，发售时间为2007年。在本作中，玩家将会面临各种灾难，例如大地震，而游戏的目标就是在这种恶劣的环境中生存下来。在行动的过程中还要注意与其他伙伴的合作。



漫画大师手冢治虫的名作《怪医秦博士》的游戏版《怪医秦博士 火之鸟篇》将于11月9日在NDS上推出，该作由元气公司开发。在本作中，玩家可以用触控笔为患者治病。游戏准备了30话剧情，并且会有40多名来自手冢治虫经典作品的角色客串登场，包括《铁臂阿童木》、《三眼神童》等。

微软Xbox LIVE技术战略主管Andre Vrignaud继抨击了PS3的高清能力后，近日在其博客中再次抨击PS3的读盘问题。Vrignaud认为，PS3采用的2倍速72Mbps蓝光光碟每秒数据读取量只能达到9MB每秒，而X360的12倍速DVD可以达到16MB每秒，因此PS3的读盘速度将会比X360慢的多。索尼从未演示过蓝光游戏碟在PS3上的实际运行情况，因此PS3的读盘速度如何目前为止仍然是一个谜。

为了庆祝《荒野兵器》诞生十周年，SCEJ最近举办了FANS聚会，从2500名报名者中挑选了300名参加。这次聚会虽然主要围绕PS2的《荒野兵器 第五先锋》，但在聚会的最后SCEJ宣布将会在PSP上推出《荒野兵器XF》(Cross Fire)，不过目前并没有该作的任何具体信息。

EA宣布，X360上广受好评的《拳击之夜3》也将会推出PS3版，并于年内发售。本作将会在画面上进行改良，并且新增了以第一人称视点进行的“Get in the Ring”(进入擂台)模式，通过该模式可以非常清楚地呈现本作新增的损伤系统，拳击手遭到攻击时视线的失焦、偏离、模糊等效果都会真实呈现。

法国标致汽车公司最近在“标致设计大赛2007”的官方网站中透露，X360的《哥谭赛车计划4》将于2007年末至2008年初期间在欧洲发售。本届标致设计大赛获得冠军的概念车将会在《哥谭赛车计划4》中出现，并且会被制造成实车参加2007年法兰克福车展。

《梦幻之星 宇宙》发售同一日，世嘉开放了一款新作的官方网站，这款新作的名字叫《梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望》。目前并没有该作的具体信息，不过相信应该是一款资料片。

育碧于9月8日宣布，《彩虹六号：维加斯》除了会在PS3和X360上推出外，也将会在今年年末推出PSP版。本作的故事背景与次世代版本相同，不过玩家扮演的是新角色，可以在突击手Brian Armstrong和狙击手Shawn Rivers之间选择，并且除了第一人称视点外，玩家也可以采用第三人称视点进行游戏。本作支持6人网络游戏模式。

黑色NDSL日本上市排队人潮再现！

特报 黑色NDSL首发，东京部分商店出现500人排队人龙

新主机上市引发排队购买现象，但像NDSL那样每出一款新颜色主机都能出现排队现象的主机却是绝无仅有。此前粉红版本NDSL在日本引来了无数女性玩家排队购买，最近原本作为欧版首发款式的黑色版NDSL在日本推出，同样大获成功。9月2日，随着黑色版NDSL的上市，在东京各地再次出现了汹涌的排队人潮，只是这次的购买者是以男性为主。

9月2日清晨，东京的各主要游戏零售店出现了排队购买黑色NDSL的人龙。在Yodobashi Camera新宿西口总店门前从早上7点开始就已经聚集了200多人的队伍，为了不让玩家久等，该店决定将原定9点30分的开店时间提前到8点15分。开店之后，购买者仍在迅速增加，最高峰时出现了500人的队伍，商店内的NDSL存货在开店1个小时内全部销售一空。Yodobashi Camera的秋叶原Multimedia Akiba商店排队现象同样火爆，不少玩家从9月1日晚就开始排队等候，到了2日上午7点30分，已经出现了150人的队伍。购买者中除了青年男性外，还有老人、小孩和家庭主妇，充分体现了NDSL全年龄层通吃的巨大魅力。

首款对应Wii方向盘游戏公开

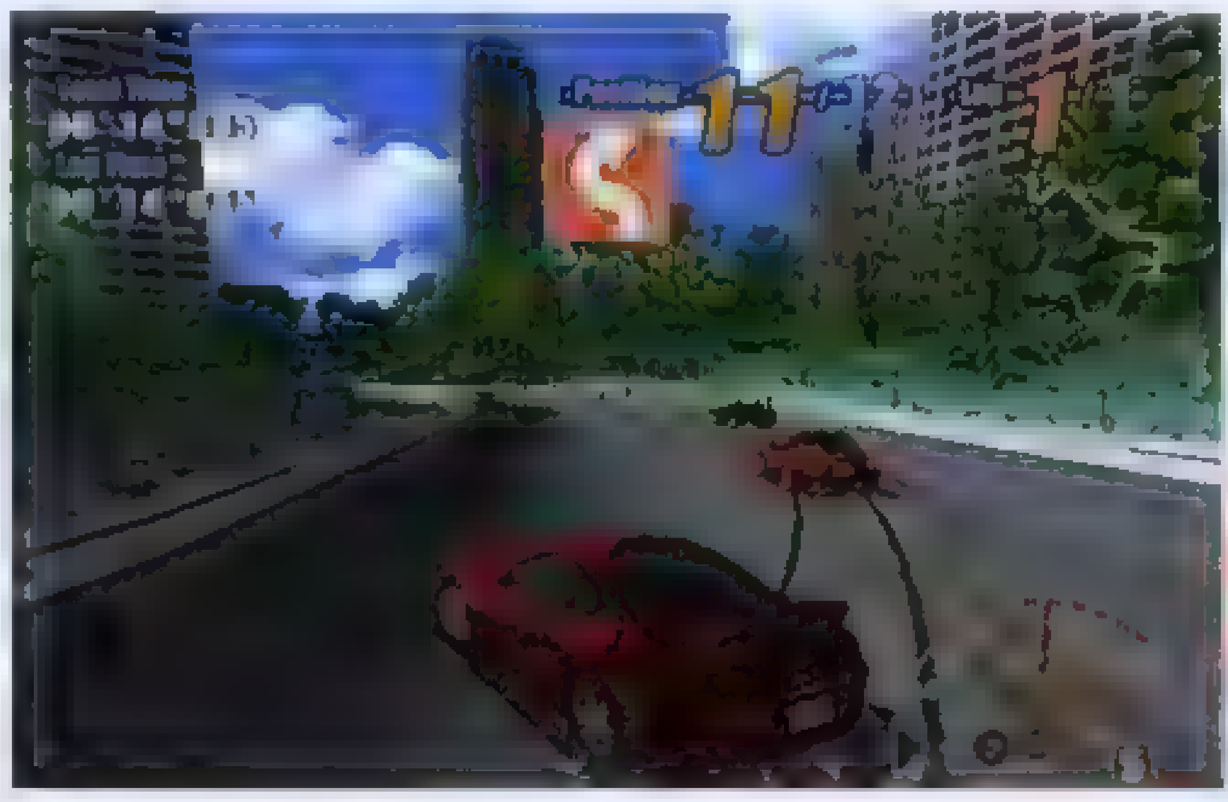
软件 育碧卡通渲染风格新作《GT职业赛车》公布

▲将手柄横放在方向盘中央就可以将其当普通赛车方向盘使用。

育碧对于三大次世代主机的投入都是不遗余力，尤其是对Wii的支持。近日育碧又公开了一款Wii新作的消息。《GT职业赛车》是育碧专门针对Wii的操作特性而设计的赛车游戏，负责本作开发的MTO公司为了让游戏操作能够更加完美的配合Wii独特的手柄而调试了好几个月。

任天堂去年公开Wii的手柄时曾经表示，该手柄不仅具备动作感应功能，而且具备无限的拓展性，可以通过搭载周边设备实现新的玩法。《GT职业赛车》就是一款对应Wii动作感应手柄专用方向盘形外接设备的游戏。该设备由Thrustmaster公司开发，玩家可以将Wii手柄嵌入到方向盘中央，这样就Wii手柄就成了一个方向盘，玩家可以通过倾斜或旋转方向盘驾驶汽车。除了《GT职业赛车》外，育碧的另外一款Wii赛车游戏《Monster 4x4：World Circuit》也将会对应这种方向盘，并且任天堂的《疯狂卡车》和THQ的《汽车总动员》也都会对应该设备。

《GT职业赛车》中将会收录80多款获得官方授权的赛车，所有车辆都有11种以上的改良和升级方向。游戏模式包括有冠军模式、快速挑战模式、时间挑战模式、对战模式、甩尾模式和回放模式六种。



流言板

PS3首发游戏公开？

▲《末名传奇：黑暗王国》的游戏封面。

最近国外流传出一份据称来自美国最大游戏零售集团GameStop的内部资料，资料中包含了36款PS3游戏的名单和售价，其中包括19款首发游戏，售价均为59.99美元。美国零售商的内部消息可靠性一直很高，而这份内部资料似乎也相当可靠，虽然并未得到官方确定，但是可以肯定的是，这份名单中的绝大部分游戏应该都会在年内推出。名单中的首发游戏包括如下：

剑刃风暴：百年战争	NBA 07
使命召唤3	极品飞车：卡本峡谷
致命惯性	彩虹六号：维加斯
全能战车2	抵抗：灭绝人类
源氏2	索尼克
龙穴	泰格·伍兹的PGA巡
麦登NFL 2007	回赛2007
漫画英雄终极联盟	托尼滑板 八强争霸
机车风暴	末名传奇：黑暗王国
NBA Live 2007	战鹰

可信度 ★★★☆☆

PSP手机版？

索尼爱立信产品和应用规划部门高级副总裁坂口立考最近在公司周年庆记者招待会中说："索尼爱立信目前正在游戏机方面进行努力，相信会给大家带来惊喜。"坂口暗示，索爱的目标是把游戏和通信功能整合，而不是设计一个专门的游戏设备，这项计划暂称为"PlayStation Phone"。根据各种迹象，人们广泛猜测这将会是一款结合了PSP和手机功能的新产品。

可信度 ★★★☆☆

Wii 149英镑？

▲Wii的各种试玩活动即将在全球各地展开。

据英国知名媒体MCV报道，欧版Wii将于11月24日发售，售价为149英镑（约人民币2245元），比X360低50英镑。这个价位与人们普遍猜测的价位相若，但英国任天堂的David Yarnton随即表示，MCV的报道纯属猜测，没有事实根据。不过Yarnton同时表示，MCV的猜测与实际情况非常接近。Wii的具体发售计划相信会在9月中旬内公布。

可信度 ★★☆☆☆

吉尔归来？

国外一家《生化危机》专题站最近表示获得了可靠消息，在Wii版的《生化危机》中将会出现系列人气角色吉尔·瓦伦丁，而为其配音的将会是好莱坞女星Tara Platt。该站宣称，Tara Platt向他们暗示，本作的主要敌人仍然是丧尸，吉尔在游戏中可能会是一名可操作角色。

可信度 ★★☆☆☆

本期新闻综述

PS3 This is Waiting

欧洲是全球第二大游戏市场，然而游戏厂商总是习惯性地把欧洲市场的发行计划放在最后，让欧洲玩家十分郁闷。这种郁闷情绪终于因为PS3发售时间三番两次地变更而猛烈爆发。首先是发售时间从2006年春延期到11月，且售价高达599美元，不过欧洲总算是能够被列入到全球同步首发的范畴内。接着又传出来欧版主机售价远高于美版的消息，再接着干脆将欧洲玩家弃之不顾……欧洲玩家的愤怒情绪因此达到了极点。就在PS3欧版延期声明公布后不久，一个域名为“thisiswating”的网站悄然出现，欧洲玩家们通过改图的方式幽默而愤怒地宣泄他们对索尼的不满。

PS3在欧洲的宣传口号是“This is Living”(这就是生活)，意思是让PS3成为人们生活的一部分，极力亲近与消费者之间的距离。然而昂贵的价格、性能表现力的前后不符以及数次的延期正在让索尼与消费者的距离越来越远，终于被恶讽为“This is Waiting”(这就是等待)。虽然多数分析家认为PS3发售计划的变更对整个业界的影响不大，但索尼的声誉正在接连受创，为了坚守蓝光战线，索尼已经牺牲了太多太多。如今PS3乃至索尼在整个游戏业内的地位正处于极其危险的境地，国外玩家群中出现了一个“Wii60联盟”，Wii和X360的支持者走到了一块，共同抨击PS3。因蓝光而陷入困境的索尼该如何力挽狂澜?

▶在“thisiswating.com”中充满了此类出于讽刺目的的改图。

本月争议事件

智冠怒告SE

9月1日，台湾游戏发行商智冠宣布其已经委托日本律师在日本起诉Square Enix。2004年，智冠与SE签署了一款网络游戏的代理合同，结果SE并没有按照合同规定为智冠提供完整的游戏源代码，导致原本预定2005年底上市的游戏一直拖到现在也无法发行，因此智冠要求其归还先前支付的378万美元授权费。智冠董事长王俊博表示，日本有些游戏公司“自视甚高”，在协商过程中态度嚣张强硬，完全无视智冠屡次提出的提交源代码要求，因此智冠只能闹上法院。

本月尴尬事件

《梦幻之星 宇宙》BUG缠身

9月3日，世嘉宣布暂时关闭《梦幻之星 宇宙》的服务器，原因是该作的网络模式测试期间出现了大量技术问题。《梦幻之星 宇宙》于8月31日发售，9月份进行网络模式测试，预定10月份正式投入服务。然而玩家刚刚连上服务器准备参加测试，却发现存在“登录游戏后被强制退出”、“角色数据损坏”、“移动到其他服务器出现BUG”、“游戏中途意外掉线”等诸多问题，世嘉只能暂时关闭服务器，进行维修和技术调试。

世嘉是家用机网络游戏的先锋，当初的《梦幻之星Online》是最早取得成功的家用机MMORPG。然而经过了5年时间，世嘉的技术似乎不进反退。开发时间漫长、延期数次的《梦幻之星 宇宙》不仅游戏品质没有什么改进，更是存在如此众多的技术问题，让人不得不对开发团队的技术力产生疑问。

本月关注技术

CELL的核武器应用

几年前PS2刚上市时曾传出萨达姆大量购买PS2用于导弹制导的消息，如今PS3也与军事用途扯上了关系。9月6日，IBM向美国能源部提交了一份用于核武器模拟试验的超级电脑制造计划，这台超级电脑采用了AMD研发的Opteron处理器和PS3所使用的CELL处理器，每秒可以进行1000万亿次计算，峰值可达1600万亿次，其占地面积有3个篮球场那么大，将会被设置在位于新墨西哥州Los Alamos的美国能源部研究所，预计将于2008年投入使用，采用Linux系统。

本月关注人物

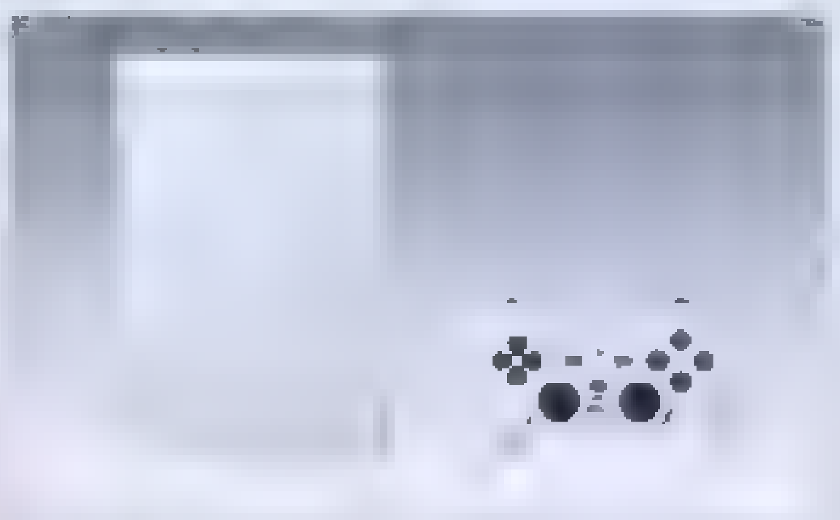
Bruno Bonnell

Atari的首席执行官Bruno Bonnell最近几年来麻烦不断，Atari在他的管理下业绩每况愈下，只能通过不断甩卖各种游戏品牌的方式苟延残喘。最近纳斯达克宣布，Atari的股票价格持续低于1美元下限，若不在短时间内改变境况，将会被纳斯达克摘牌。在这样的紧急状况下，Atari宣布撤销Bruno Bonnell的首席执行官职务，由David Pierce继任。David Pierce是在好莱坞有20年从业经验的老将，曾经在环球电影、米高梅、索尼电影、索尼音乐等公司担任管理职务，尤其在索尼音乐任职期间更是做出了出色的成绩，令其扭亏为盈。至于Bruno Bonnell今后的去向，Atari并未透露。

本月市场观察

日版PS2降至1.6万日元

SCEJ将于9月15日在日本推出“SCPH-77000”型新款PS2，预定将会推出木炭黑和陶瓷白两种版本。这款新版PS2与市面上的SCPH-75000型相同，不同之处在于售价从19800日元下调到了16000日元。不过很多商家其实都已经以低于19800日元的价格销售PS2，这个降价幅度距离人们期待的还有一定差距。



英国部长力挺游戏业

英国文化及旅游部部长Shaun Woodward在英国电影及电视艺术学院的演讲中表示，虽然最近一段时间出现了不少关于游戏的负面新闻，但是这并不代表整个游戏产业，英国政府将会继续大力支持本国游戏业发展。Woodward同时表示，英国是世界第三大游戏市场，也是第三大游戏生产基地。

Acquire被收购

9月4日，日本手机游戏开发商Aeria宣布其已经收购了曾经开发了《天诛》、《侍道》等名作的Acquire公司。Aeria公司资金充沛，但技术不足，而Acquire虽然在游戏开发方面经验丰富，但严重缺乏资金。因此Aeria以1.7亿日元从第三方持股者手中购买了Acquire的大量股票，加上其原本持有的股份，总共持有了Acquire公司50.1%的股份。Acquire从2005年开始业绩持续下滑，不断进行裁员，到今年8月下旬，该公司总共只剩下56人。

▲Acquire的最新作《神业》在媒体中的评价不低，可惜销量不是很理想。

X360 HD-DVD光驱欧版售价

根据英国零售商提供的信息，英国版X360外接HD-DVD光驱的售价应该为199英镑，并且附赠两张HD-DVD影碟。并且微软正准备推出一款将HD-DVD光驱与X360(豪华版)捆绑销售的套装，其售价为375英镑左右。也就是说X360豪华版加上一个HD-DVD光驱的售价比PS3还要便宜大约50英镑，这就实现了当初微软的诺言。虽然目前这则消息并未得到官方确认，但是从各种迹象来看，其可靠性相当高。

Capcom打造游戏门户站

Capcom近日宣布将会与Dwango公司的子公司“Gamesrena”共同设立一家叫做“DALETTO”的新公司，该公司将于2006年10月成立，其社长正是Capcom鼎鼎大名的制作人稻船敬二。DALETTO将会是一家综合游戏门户网站，以代理网络游戏为主要业务。

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年8月28日～2006年9月3日

1位 梦幻之星 宇宙 PS2

ファンタシースターユニバース

■SEGA■2006年8月31日发售■A·RPG■6800日元■上周排位：—

作为更强调网络互动的本系列，新作原创的故事模式中的冒险则在格拉尔太阳系的三个行星上展开，值得系列玩家仔细品味。单机模式中同伴AI过低是一个不大不小的缺点，不过特殊攻击的华丽和实用程度还是为游戏的战斗系统加分不少。

本周：**120 202**套　累计：**120 202**套

名次	游戏	资料	销量	平台
2	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：2	◆本周 72763套 ◆累计 2974027套	NDS
3	更能锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：4	◆本周 46662套 ◆累计 3119857套	NDS
4	最终幻想III ファイナルファンタジーIII	■Square Enix■2006年8月24日发售 ■RPG■5800日元■上周排位：1	◆本周 45949套 ◆累计 549001套	NDS

5位 新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 NDS

もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

■Nintendo■2006年9月2日发售■RPG■4800日元■上周排位：—

请千万不要小瞧这位无论长相还是个性都十分猥琐的大叔的个人魅力，"有钱能使鬼推磨"的真理在他身上得到了完美的体现。本作从人物到系统都设计得搞笑却不失难度，在一个"什么都要钱"的世界中展开冒险原来也是一件十分有趣的事情。

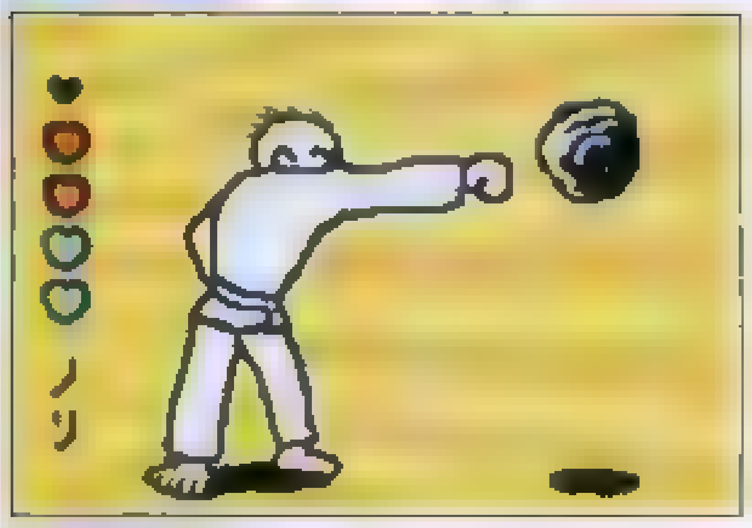
本周：**45 496**套　累计：**45 496**套

名次	游戏	资料	销量	平台
6	会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	■Nintendo■2006年7月20日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：5	◆本周 35689套 ◆累计 419733套	NDS
7	马里奥篮球3on3 マリオバスケ 3on3	■Nintendo■2006年7月27日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 34001套 ◆累计 267763套	NDS
8	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8	◆本周 32605套 ◆累计 3181735套	NDS

9位 旋律天国 GBA

リズム天国

■Nintendo■2006年8月3日发售■MUG■3800日元■上周排位：—



本作再次出现在榜中似乎就在告诉大家"一款出色的休闲游戏并不会因为主机平台而被大家所忽视"。游戏中的各种小游戏考验玩家的并非是瞬间的反应力，而是如何去寻找其中的节奏，本作也因此拥有一种只要掌握技巧就会深陷其中的魔力。

本周：**28 361**套　累计：**123 432**套

名次	游戏	资料	销量	平台
10	宠物蛋的小小小卖店2 たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに	■NBGI■2006年7月27日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：6	◆本周 27540套 ◆累计 458474套	NDS

《梦幻之星 宇宙》首战告捷成为了本周榜中最大的黑马，并且X360版的推出计划也被世嘉提上了日程，这一举动能否再次带动X360的主机销量也成为了多方关注的焦点。在《塞尔达传说 吉拉祖的假面》中给人留下深刻印象的汀格尔大叔也在任天堂的倾力打造下展开了自己"猥琐与滑稽并重"的冒险，从游戏首周的表现来看，说不定任天堂又会找到一个新系列的"准代言人"。

★2006年8月21日～2006年8月27日

1位 最终幻想III NDS

ファイナルファンタジーIII

■Square Enix■2006年8月24日发售■RPG■5800日元■上周排位：—

经过重制的本作果然没有辜负众多玩家的期待，首发突破50万的销量就足以证明"《最终幻想》系列"强大的号召力。游戏对于人物的刻画也更加饱满，再加上精美的过场动画和熟悉的游戏系统都使该作无愧于"NDS最强RPG"的称号。

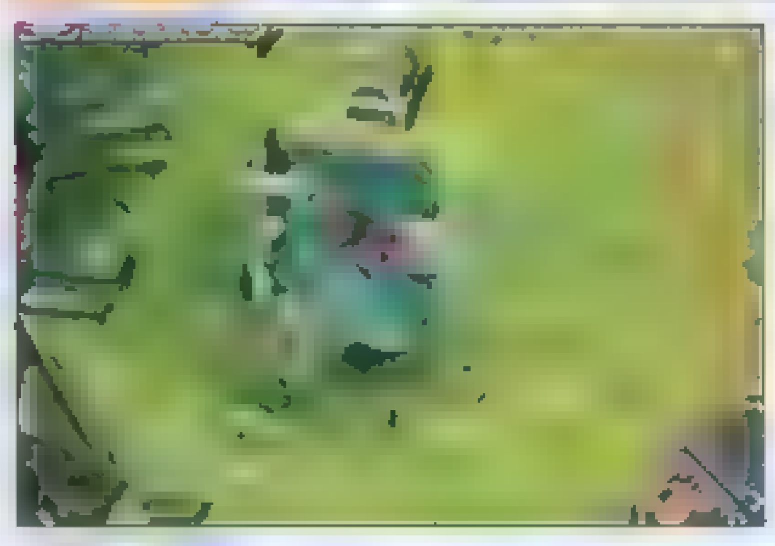
本周：**503 051**套　累计：**503 051**套

名次	游戏	资料	销量	平台
2	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：1	◆本周 65556套 ◆累计 2901264套	NDS

3位 新牧场物语 魔法工厂 NDS

ルーンファクトリー－新牧场物语－

■MMV■2006年8月24日发售■RPG■4800日元■上周排位：—



作为系列10周年的纪念作品，游戏的开场就足以体现出厂商十足的诚意，新加入的诸多元素也将标题中的"新"字表现得淋漓尽致，虽然对于系列老玩家来说，开始会有些不太适应，但是能体会到另一种"牧场人生"也算是一种幸福吧。

本周：**42 210**套　累计：**42 210**套

名次	游戏	资料	销量	平台
4	更能锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：4	◆本周 41784套 ◆累计 3073195套	NDS
5	会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	■Nintendo■2006年7月20日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：3	◆本周 37326套 ◆累计 384045套	NDS
6	宠物蛋的小小小卖店2 たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに	■NBGI■2006年7月27日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：2	◆本周 30504套 ◆累计 430934套	NDS

7位 马里奥篮球3on3 NDS

マリオバスケ 3on3

■Nintendo■2006年7月27日发售■SPG■4800日元■上周排位：—

在其他平台缺乏充满竞争力作品的时期，本作能在阔别排行榜三周后，重新出现在大家的视线里，和"马里奥"强大的明星效应自然是分不开的。简单的操作不但能让玩家轻松体会到对战的乐趣，对于扩大游戏的受众面也起到了不可忽视的作用。

本周：**30 355**套　累计：**233 762**套

名次	游戏	资料	销量	平台
8	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：5	◆本周 30023套 ◆累计 3149130套	NDS
9	锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：10	◆本周 22868套 ◆累计 2738150套	NDS
10	英语苦手的成人DS训练 英语漬 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：—	◆本周 17465套 ◆累计 1401669套	NDS

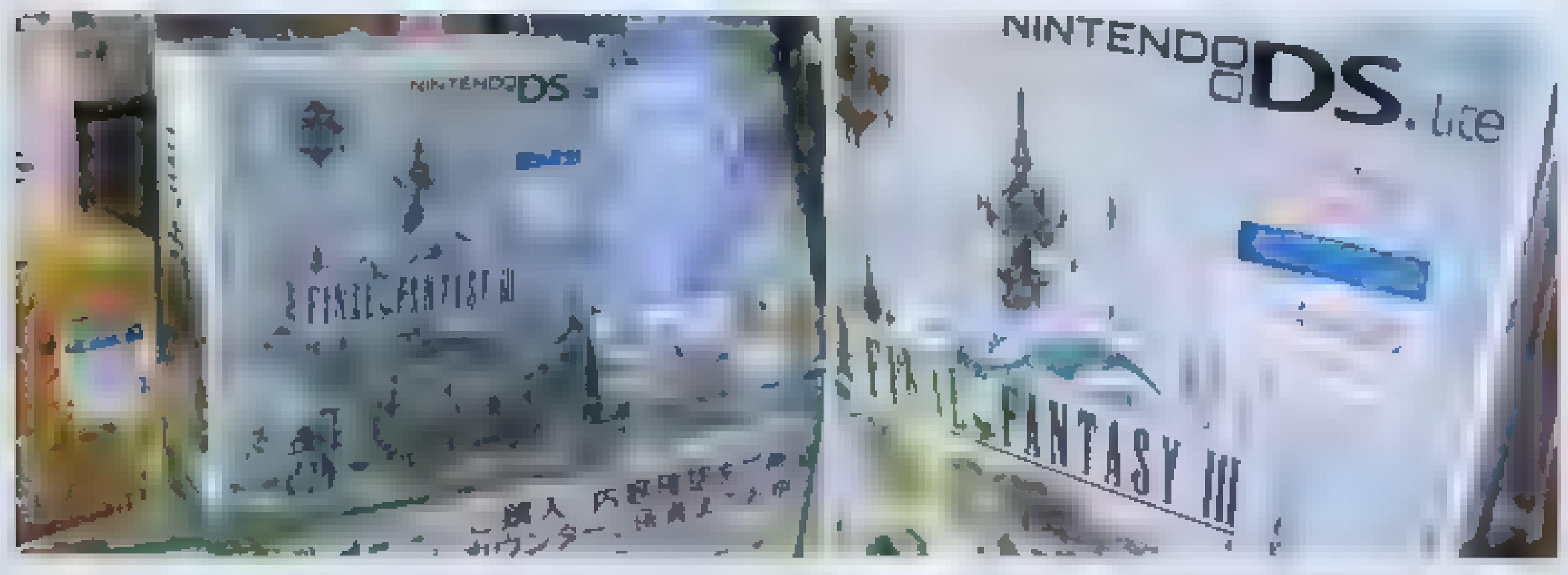
本周NDS软件全面占领了整个排行榜的确让人十分意外，而稳坐冠军宝座的《最终幻想III》也势如破竹，相信在未来几周仍然会有亮眼的表现，和其同一天发售的《新牧场物语 魔法工厂》也是有备而来，精美的开场动画就给人焕然一新的感觉，但新加入的战斗系统却成为新老玩家最具争议的地方。随着下周一些较受关注作品的发售，NDS和PS2软件仍然会成为榜中最大的竞争对手。

NBGI为Namco Bandai Games Inc.的缩写。

数字飙榜

《最终幻想III》首周销量突破50万套

事隔16年，作为"《最终幻想》系列"从未被移植的作品，经过3D化重制的《最终幻想III》在2006年8月24日发售后的短短一周内就创下了超过50万的销量，这个成绩对于一款掌机游戏来说，可谓创造了一个新的销售神话。现在就让我们一起来回顾一下NDS软件中首周销量的数据排行，以及PS系主机上"《最终幻想》系列"的首周销量吧。



▲就连本作的限定版在日本也被炒到了52290日圆的高价，和最初22780日圆的价格比起来，翻了不止一倍（以上价格都含税）。

NDS游戏首周销量TOP5

排名	游戏名	发售日期	累计销量
1	新超级马里奥兄弟	2006.5.25	899 518套
2	最终幻想III	2006.8.24	503 051套
3	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005.12.29	414 556套
4	来吧！动物之森	2005.11.23	325 466套
5	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	2006.1.26	242 443套

最终幻想系列首周销量（PS系）

排名	游戏名	发售日期	累计销量
1	最终幻想VIII	1999.2.11	2 504 044套
2	最终幻想VII	1997.1.31	2 034 879套
3	最终幻想IX	2000.7.7	1 954 421套
4	最终幻想XII	2006.3.16	1 764 266套
5	最终幻想X	2001.7.19	1 749 737套
6	最终幻想X－2	2003.3.13	1 472 914套

注：《最终幻想XI》为网络游戏，故未计算在内。

2006 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	8月28日～9月3日	8月21日～8月27日
1	NDSL	4 196 826台	228 939台	163 274台
2	PSP	1 428 293台	27 499台	29 945台
3	NDS	1 320 712台	320台	410台
4	PS2	1 057 590台	22 703台	21 829台
5	GBA SP	207 940台	2 751台	2 719台
6	GBM	130 603台	1 791台	1 819台
7	NGC	76 550台	855台	837台
8	X360	80 754台	1 250台	1 197台
9	Xbox	1 800台	0台	12台

TOP 10

GAMES >>>

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

本周由THQ公司推出的《黑道圣徒》凭借游戏出色的画面和音效同时登上了两个榜单的冠军宝座，成为了近期少有的，同时被欧美玩家所共同关注的作品，而美国榜中的《赋法战争》作为RPG类型的游戏能够受到美国玩家的喜爱的确让人颇感意外。

★统计日期 2006年8月28日～9月4日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	黑道圣徒 Saints Row	THQ 2006年8月29日	ACT	X360
2	疯狂NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日	SPG	Xbox
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年5月15日	ACT	NDS
4	疯狂NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日	SPG	PS2
5	星际火狐 秘密指令 Star Fox Command	Nintendo 2006年8月28日	STG	NDS
6	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日	SPG	PS2
7	赋法战争 Enchanted Arms	Ubisoft 2006年8月29日	RPG	X360
8	疯狂NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日	SPG	X360
9	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日	ETC	NDS
10	疯狂NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日	SPG	PSP

★统计日期 2006年8月27日～9月2日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	黑道圣徒 Saints Row	THQ 2006年9月1日	ACT	X360
2	汽车总动员 Cars	THQ 2006年7月14日	RAC	PS2
3	横行霸道：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2006年6月23日	ACT	PS2
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日	ACT	NDS
5	模拟人生2：魅力人生 The Sims 2: Glamour Life Stuff	EA 2006年9月1日	ETC	PC
6	模拟人生2：家庭乐事 The Sims 2: Family Fun Stuff	EA 2004年9月17日	ETC	PC
7	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年6月9日	ETC	NDS
8	世界足球 胜利十一人9 World Soccer Winning Eleven 9	Konami 2005年10月21日	SPG	PS2
9	落水狗 Reservoir Dogs	Eidos 2006年8月25日	ACT	PS2
10	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2006年3月31日	ETC	NDS

统计日期：2006年7月1日～2006年7月15日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1342646****和1384280****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

1326972****	1373589****
1381406****	1333979****
1385569****	1358486****
1351286****	1320840****
1377439****	1387098****
1366864****	1391650****
1388700****	1315611****
1392047****	1378447****
1388088****	1389687****
[illegible]	[illegible]

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用以下方式提交：

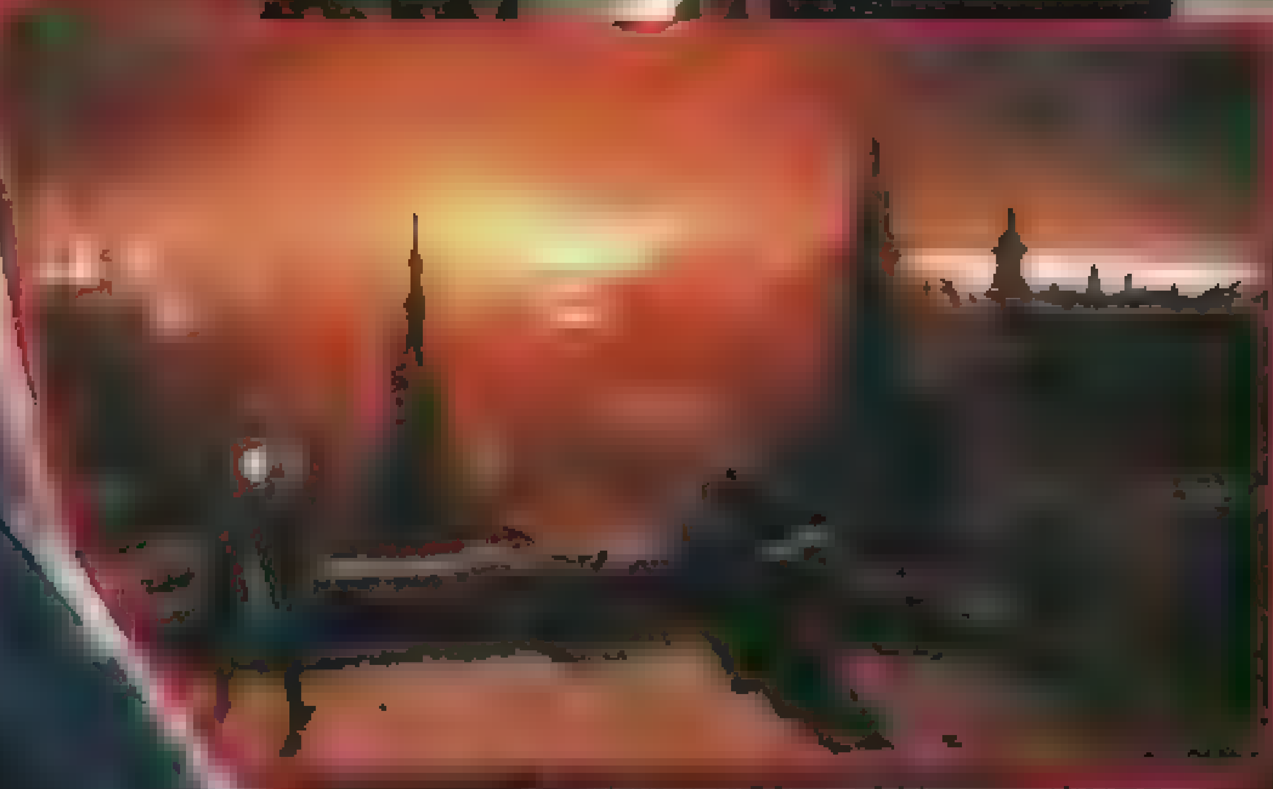
- 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- Email速递：question@ucg.com.cn

鬼泣新主人公内罗堂堂登场

《鬼泣》，一个在PS2时代重新定义动作游戏耍酷概念的经典系列，成功塑造了但丁、弗吉尔这样被男女玩家竞相追捧的超人气角色。当玩家在《鬼泣4》的概念型预告片中对但丁完全西化的长相评头论足时，却不想这只是Capcom给我们开的一个小小的玩笑。近日，随着官方大量情报的公布，次世代《鬼泣》也逐渐露出其真实的面目，而其中最大的意外就是主角换役，年轻的内罗(NERO)会成为新时代的ACT偶像吗?

■内罗用枪指着什么人？难道是但丁？看他的神情似乎只是警戒，并没有要致对方于死地的打算。

身负恶魔之力的年轻教团骑士



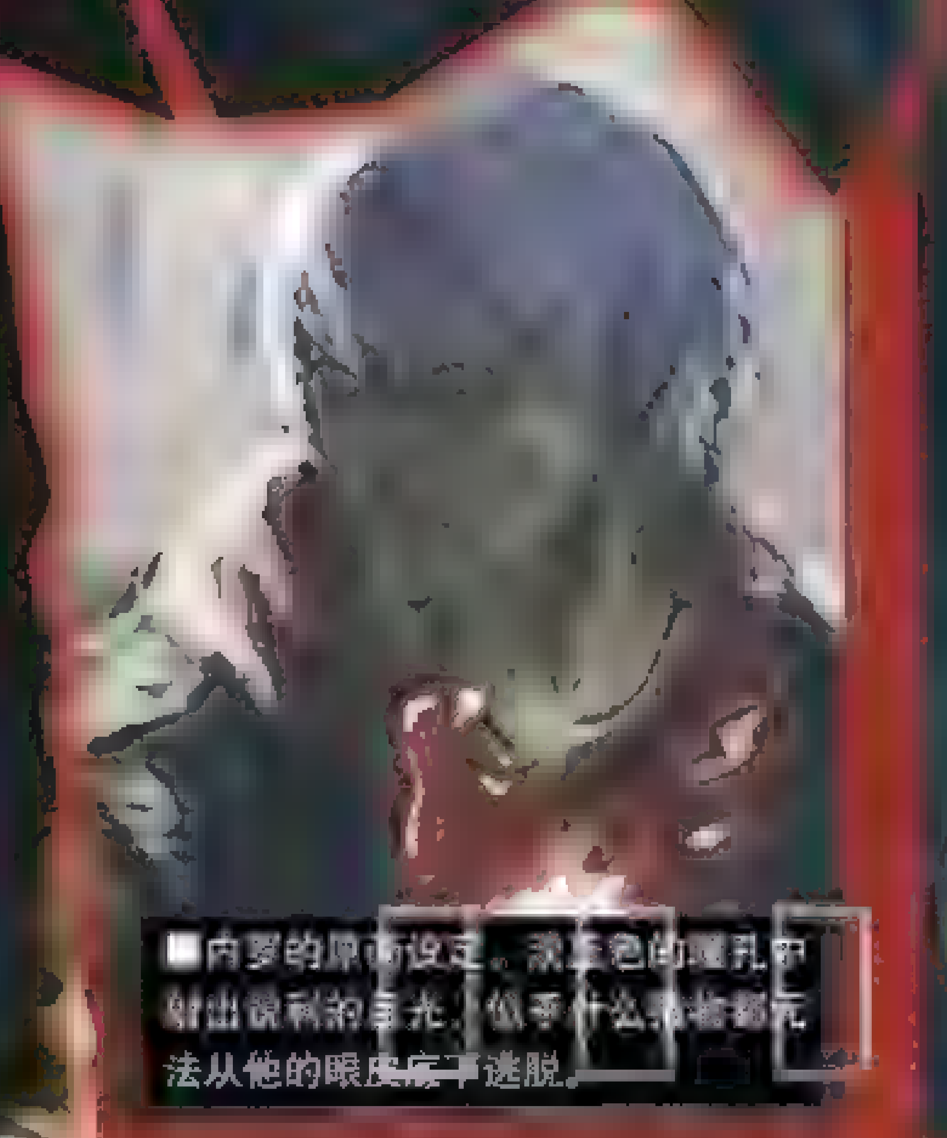
▲夕阳的余晖下映照着弗尔杜那都市的全景，内罗也正享受着战斗前的宁静。

新主角内罗的冒险舞台，是位于大陆沿岸地区的城塞都市"弗尔杜那"，把数百年前为人类而战的恶魔"斯巴达"奉为神明，并以消灭其他恶魔为己任的"魔剑教团"的总部便设在弗尔杜那。然而，内罗在这里亲眼目睹了一次屠杀事件，而这次屠杀的凶手便是斯巴达的儿子"恶魔猎人"但丁，这让内罗难以接受。年轻骑士与恶魔猎人的激战可谓一触即发……

DEVIL MAY

Nero［内罗］

内罗是"教团骑士"组织的成员，该组织严格执行魔剑教团的教义。虽然他实力出众，但因为愤世嫉俗，又喜欢挖苦人，还特立独行，欠缺合作精神，因此被其他教团骑士所疏远。所以，他经常会被指派单独完成一些见不得光的工作。



■内罗的原画设定，深蓝色的瞳孔中射出锐利的目光，似乎什么东西都无法从他的眼皮底下逃脱。

■内罗的背后浮现出了恶魔的影子，不出意料的话他应该也会变身。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

超绝美形的次世代画面

■这才是PS3应有的视觉效果！另外，和前作一样，过场动画的导演依然由下村勇二担纲，他又会给玩家带来怎样的惊喜呢？

■本作中的但丁拥有更为成熟的形象。在其原画设定中，尽量表现出一种时间带来的沧桑感。

“我叫但丁，你准备好遗嘱了吗？”

文 胜负师

鬼泣4	Capcom	ACT
PS3 DEVIL MAY CRY 4	发售日未定	日版
对应周边未定		未定

Dante
[但丁]

在本作中，“《鬼泣》系列”前三作的主角但丁突然出现在了弗尔杜那，作为魔剑士斯巴达的儿子，他不知为何接二连三地杀害魔剑教团的成员。虽然看起来但丁与身为教团骑士的内罗是敌对的，但是但丁真实的目的尚不明确。究竟他为什么要这么做呢？

■满脸胡须子的但丁少了几分帅气，却多了几分匪气。

■充满了欧洲中世纪风格的建筑随处可见，这座都市的面积可不小啊！

袭击魔剑教团的恶魔猎人

www.plumbook.cn

教团骑士的作战工具

从已经公开的资料来看，本作中的武器除了"《鬼泣》系列"一直以来为大家所熟悉的枪剑组合之外，还增加了神秘的"恶魔之右手"。内罗那总被一团光芒所包围的右手，是可以使用恶魔之力的武器，可以使用右手把远距离的敌人拉到跟前，并可以使用投技。剑、枪、右手之间不同技能的自由组合，会成为《鬼泣4》的动作核心。

枪

▲跳起后居高临下在空中射杀恶魔。虽然枪和剑都是用左手操控的，但枪与剑之间的连携似乎没有明显的停顿，看来内罗的左手十分灵活。

用来进行远距离攻击的大口径手枪，可以同时发射两颗子弹，而且威力也相当强劲，看起来用它来衔接连击是不错的选择。

剑

内罗手中的大剑长度几乎与他的身高相同，与但丁不同的是，内罗仅用自己的左手便能轻松挥剑，这样的行动方式当然酷劲十足！

打倒恶魔的主力武器

Red Queen

［绯红皇后］

▲内罗随着青色的剑光一同向上升起，将敌人打浮空，这一招很像但丁的HIGH TIME。

"绯红皇后"的剑身上刻有荆棘花纹，而剑柄上有个类似操作杆的东西，看来这里面一定隐藏着什么秘密。

▲由于内罗作战时的动作风格与但丁有明显区别，玩家似乎可以以全新的心情去体验新角色，至于内罗还有什么特别的招式，的确让人十分期待。

恶魔之右手

内罗的右手有隔空移物的能力，可以把远处的敌人顺着一条光带拉过来，抓住敌人之后还可以扔出去，这可是《鬼泣》里第一次出现投技类招式哦！

吃我一招吸星大法

与《鬼泣4》开发者面对面

小林裕幸

《鬼泣4》的制作人，曾经制作过《战国BASARA2》以及NGC版的《生化危机4》。

伊津野英昭

《鬼泣4》的监督，在前作中也担当监督一职，并制作过《私立公平学园》等多个格斗游戏作品。

——把主人公设定为内罗的原因是什么呢？

伊津野英昭（以下简称为伊津野） 首先，但丁在前作中已经被发挥得差不多到头了。而且如果设立一个新的主人公的话，不管是本系列的老玩家还是本作的新玩家都可以在同一起点上感受《鬼泣4》。如果只是单纯按照前作续篇的方式来制作的话，新玩家可能会比较难找到头绪。

——虽说内罗是新角色，但是看起来和但丁很像啊！

小林裕幸（以下简称为小林） 我们把银发以及披着外套等作为本系列主人公的形象标志，这样大家一看就会明白这是《鬼泣》的主人公了，因此即使有些相似也没有关系。关于他们之间的相似里是否还包含有更深层的含义嘛……现在还是秘密，暂时不能说。

——内罗具有什么样的恶魔之力？

小林 战斗中内罗可以使用恶魔的力量把敌人拉到身旁，也可以把敌人扔出去。当然这和故事情节本身也有联系。《鬼泣4》的故事是从内罗发觉体内的恶魔之力时开始的。

伊津野 之所以开端部分是从内罗发觉恶魔之力开始的，是为了让不了解本系列故事的玩家也能够融入到游戏的世界中来。

——那么本作中的但丁究竟扮演了一个怎样的角色呢？

伊津野 他在游戏中是一个"谜一样的男人"。对内罗来说，他是一个杀害了自己同伴的敌人。玩家把他当成一个神秘的大叔就对了。（笑）

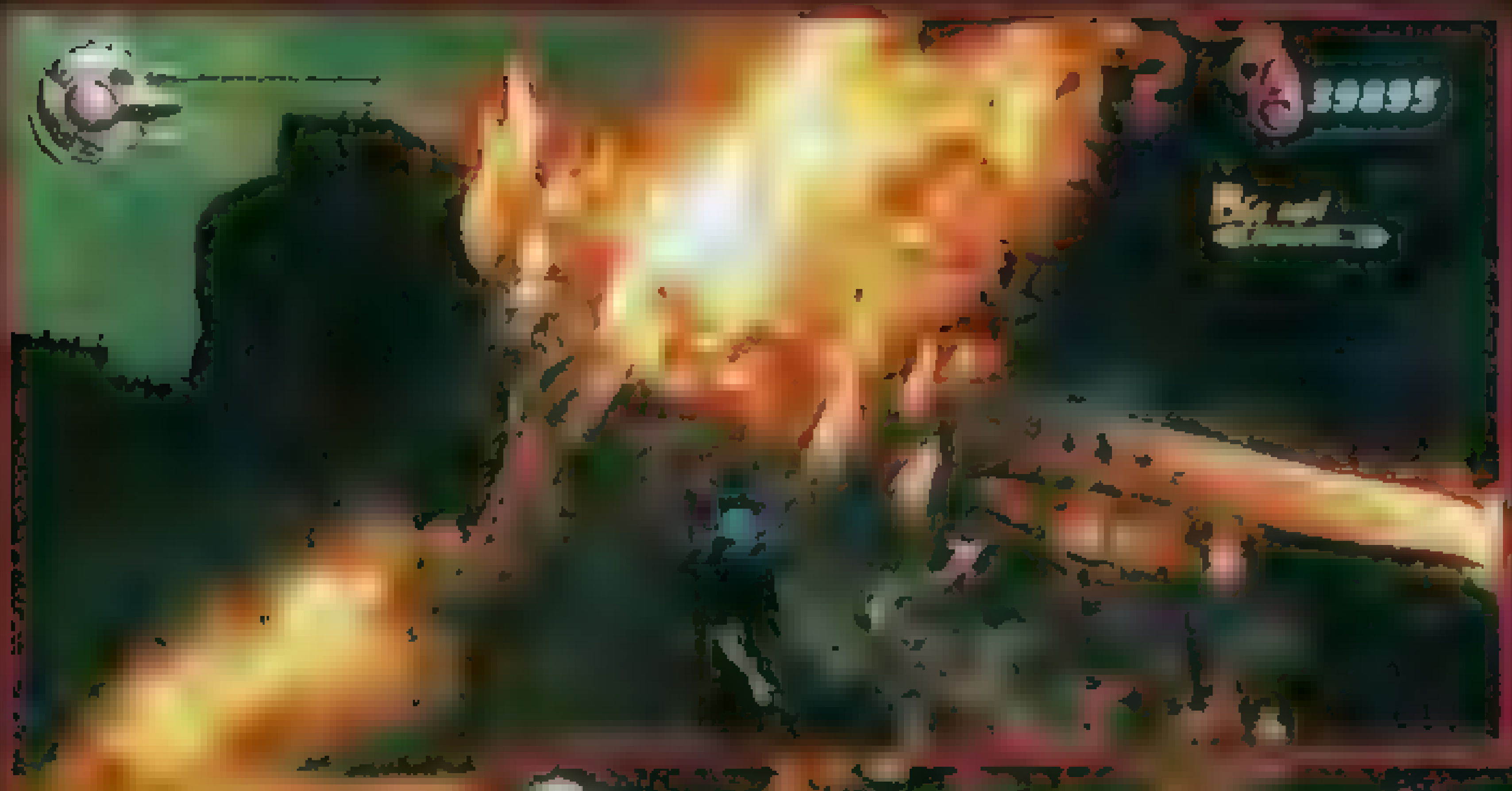
小林 在时间上来说，他是《鬼泣1》中的那个为家族复仇的但丁，本系列的时间顺序分别是《鬼泣3》、《鬼泣1》、《鬼泣4》、《鬼泣2》。虽然他变得更老练了，且并没有变得更稳重，但丁毕竟还是但丁啊。（笑）

——在游戏中可以操作但丁吗？

www.plumbook.cn

新敌人新战斗

BOSS级体型的新敌人炎之魔神由猛兽般的四只脚支撑着上半身，并挥舞着巨大的火焰刀，看来是异常强大的对手。内罗将以教团骑士的身分与强大的恶魔对抗。体内的恶魔之力将是其克敌制胜的杀手锏。



气势如虹的炼狱使者！

NOTICE 但丁和内罗究竟是什么关系？

目前只知道但丁是作为内罗的对手登场的，除此之外并没有公布详情。虽然可以确认但丁在剧情动画中有一些动作戏，但并不能确认玩家是否可以操作但丁。

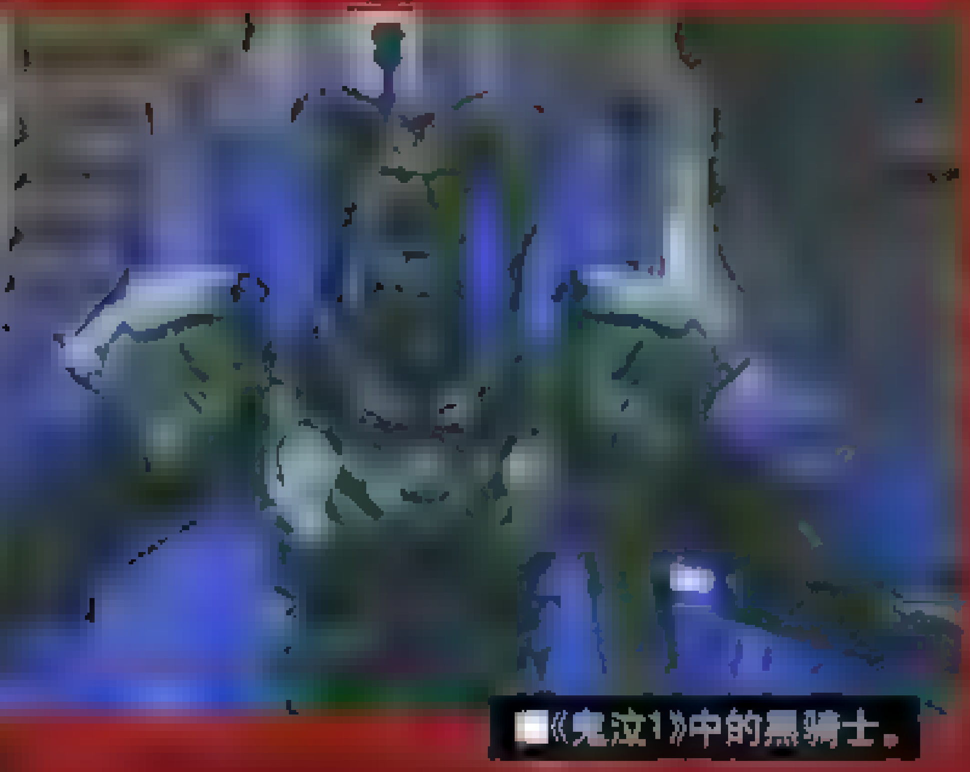
■令老玩家十分熟悉的开枪动作，子弹射向的是恶魔还是教团骑士？本作的但丁真是让人捉摸不透啊！

战斗系统初探

以目前的情报还不知道《鬼泣4》中是否有新系统存在，但从战斗画面来看，本作的系统与系列作品有很多相似之处，在画面中也有体力槽、连击评价、红魔石（相当于金钱）取得数值的显示等等。值得注意的是体力槽左侧的圆形槽，圆形槽里好像有红色的条状物以及数值一类的东西，看起来有点类似于机动车的速度计。

◀这个圆形槽究竟有什么作用呢？在访谈里《鬼泣4》的制作人会告诉你。

▲本作中仍然保留了连击评价系统，只要使用劲酷的攻击组合就可以使评价不断上升，评价从低到高分别为D→C→B→A→S。



■《鬼泣1》中的黑骑士。

内罗名字的疑点

新主角内罗（NERO）名字的日语发音与《鬼泣1》中的黑骑士（NELO ANGELO）相同，而内罗恶魔力量的来源必然是他体内流淌的恶魔之血，可以肯定他与但丁、弗吉尔甚至是斯巴达有一定的亲缘关系，这位家族新成员会有怎么样的表现，我们只有耐心等待。

小林 随着故事的发展，他的立场也会发生改变。以后究竟会变成什么样很难说。

——是不是因为情节上的延续，本作在剧情描写部分花了不少力气？

伊津野 是的，本次的影片导演还是和《鬼泣3》一样请来了下村勇二先生来负责。不管是对话量还是出场人物的数量都比以往的作品来的多，而且角色之间的关系也很复杂哦。（笑）多亏了PS3的强劲机能，我们才能够进一步增强这部分的内容。

——其他还有什么与次世代主机密切相关的要素吗？

伊津野 在视觉效果方面，本作气氛的渲染做得非常好。还有内罗右手的攻击方式也和PS3的强大机能有很大关系。这些虽然在目前的游戏主机上都能够做到，但是在画面性能方面会差很多。不仅是视觉效果，在游戏系统上也是这样，PS3能够大幅度强化游戏性。

——为什么会为内罗设计恶魔右手的能力，是制作群希望加入拉近与投出的系统吗？

伊津野 因为到《鬼泣3》为止，如果把敌人打飞出去之后就无法继续进行连击了，为了能够在打飞敌人后再把它拉回来继续进行连击，我们就引入了恶魔右手的力量。而且，如果在剑和枪之外还有其他动作选择的话游戏性也会大幅加强。但是根据敌人的不同，有时候也会存在无法拉近或者投出的情况。究竟怎样才能把这类敌人投出去呢？这些可供思考的因素也正是吸引玩家继续玩下去的动力之一。

——那么连击等基本游戏系统是不是沿袭自前作呢？

伊津野 没错，基本上是以《鬼泣3》为蓝本的，当然，细节部分也根据玩家的各种意见进行了一系列的调整。

——[illegible]，它究竟是干什么用的？

伊津野 这个有点类似于摩托车的加速器和离合器，大致上是用来增加力量的。因为“教团骑士”也只是人类而已，使用一般的剑的话是无法战胜恶魔的。因此就在剑上面加上了推进力。这方面具体的情况现在还不能说，总之它在剑的性能中添加了新的元素。

——这么说来，体力槽旁边的圆形槽就差不多是加速计一样[illegible]了？

小林 是的，有一定联系。（笑）这个系统在这一次东京游戏展的宣传影像里可以看到一些。

——[illegible]《鬼泣4》会在这次TGS的试玩台上展出吗？具体的内容是怎么样[illegible]？

小林 大家到时候能用内罗玩到爽。

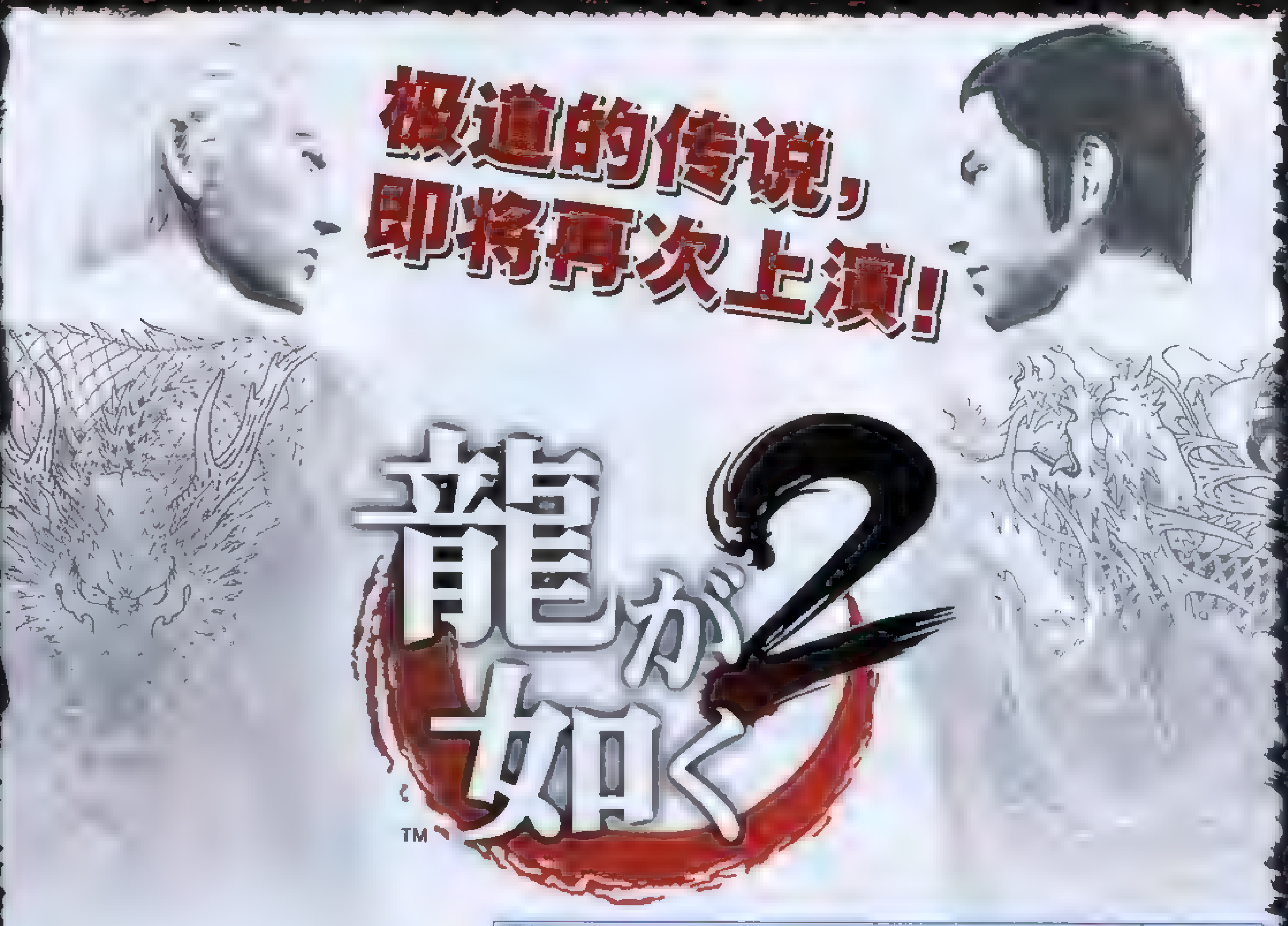
伊津野 我们希望大家都能到TGS上亲手试玩一下，一定会让各位有“没白来一趟”的感觉。这就算是工作人员对大家的暑期慰问吧。（笑）

小林 到时候在展台活动中我们还会为大家播放即时演示的过场动画，所以请大家一定要来捧场啊！而且到时还会公布惊人的消息，大家看了之后一定会恍然大悟，原来PS3上的《鬼泣4》已经进化到这种程度了。敬请期待！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

[illegible]100亿日元[illegible]以[illegible]的手法[illegible]日本[illegible]一经推出[illegible]众多玩家的好评。[illegible]出来的[illegible]以及环环相扣的[illegible]得到了所有人的认可[illegible]可以说《如龙》的推出为SEGA[illegible]

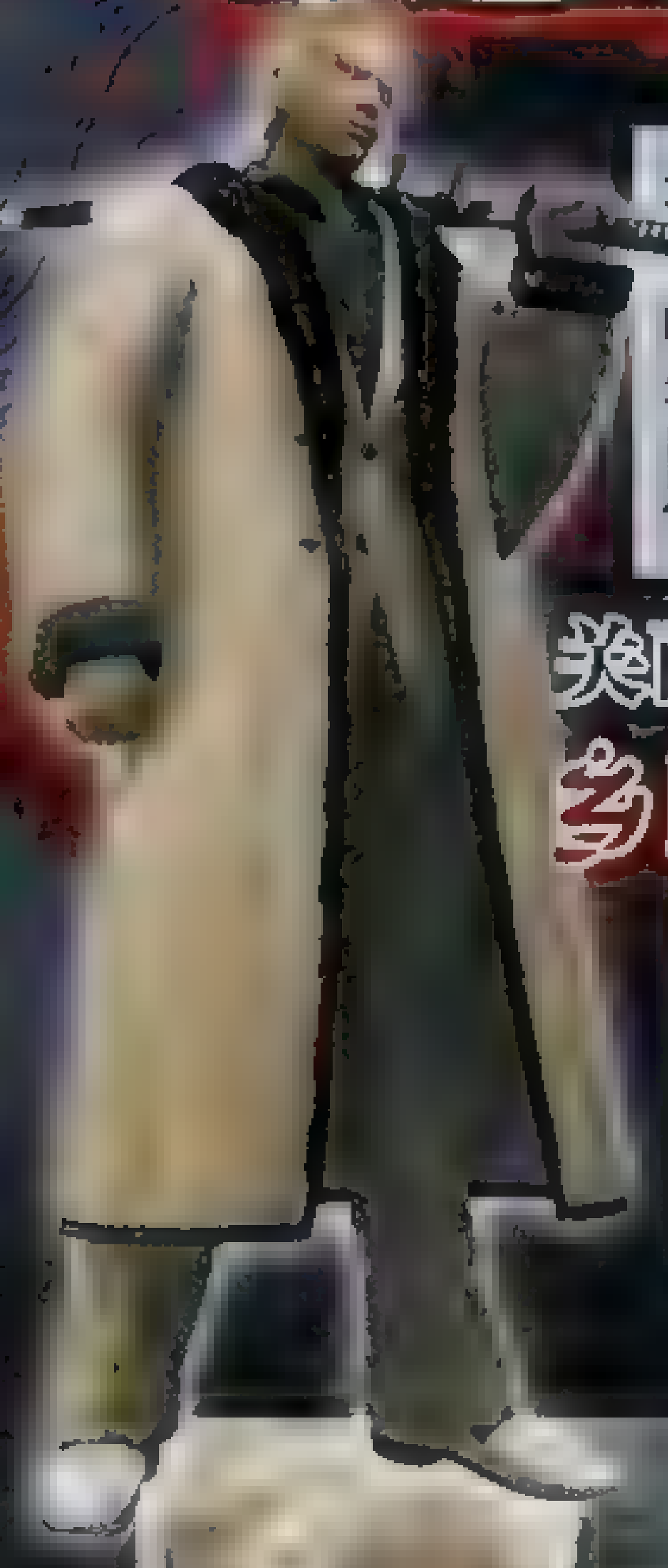
9月21日[illegible]SEGA公司召开[illegible]12月7日推出续作《如龙2》[illegible]



文 十六夜

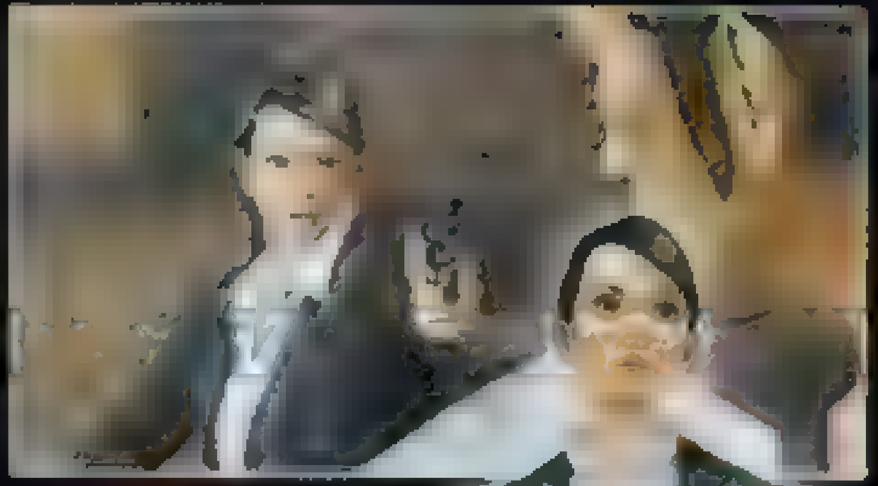
如龙2	SEGA	A·AVG
PS2	2006年12月7日	日版
对应[illegible]		推荐年龄 17岁以上

命运的车轮开始转动，堂岛之龙重出江湖！



大阪黑道组织第五代近江连合的二当家、乡龙会的第二任会长。暗杀事件发生前他便已经开始独自率领乡龙会展开秘密的行动，而他真正的目的究竟是什么？

关西之龙 乡田龙司

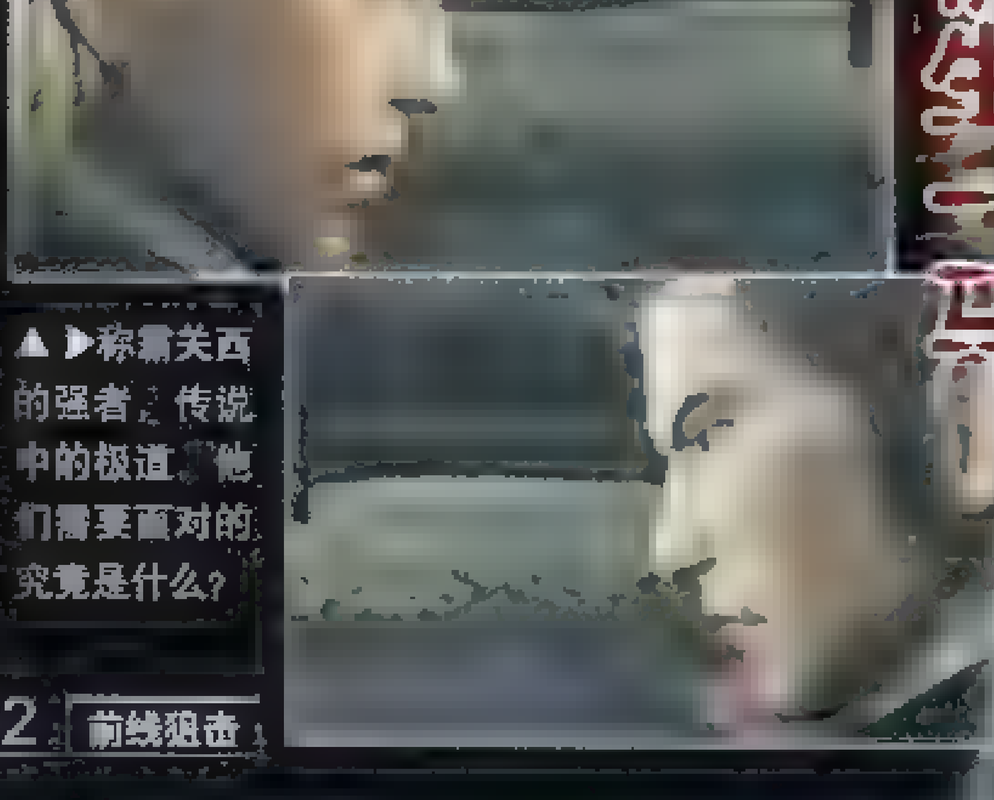


黑道猎手 狭山薰

人称“堂岛之龙”，原关东黑道组织“东城会”的传奇人物。在解决了“消失的100亿日元”事件后，放弃成为东城会会长，离开了纷乱的江湖。

关东之龙 桐生一马

本作的女主角，大阪府警署第四科主任，率领手下为铲除大阪的黑道而奔走。寺田行雄被暗杀后，薰认定是一马所为并在桐生一马到达大阪时出现在了他的面前。



▲▶称霸关西的强者，传说中的极道，他们需要面对的究竟是什么？

STORY

2005年12月15日，以“消失的100亿日元”事件为导火线，东京势力最大的黑社会组织东城会在继承冲突的内患下几近分崩离析。[illegible]

2006年12月15日，那场围绕着“消失的100亿日元”的争斗已经过去一年，桐生一马和遥也已经找到了属于他们的生活。然而，随着东城会会长寺田行雄被暗杀，命运的齿轮再次开始转动。为了拯救由于一年前的争斗而实力被大幅削弱的东城会，[illegible]

©SEGA

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

爽快度暴增！战斗系统超进化！

相信玩过前作的玩家都会对游戏中真实、爽快的战斗留下深刻印象，尤其是那些表现方式充满魄力，略显夸张但却让人大呼过瘾的必杀攻击，更是在一段时间成为了玩家间津津乐道的话题。新作在战斗方面依然沿用了前作的系统，在战斗中随着玩家的攻击命中目标，HP下方的“打击槽”就会不断增加，当满足一定条件时就能够通过消费打击槽发动必杀技。

必杀攻击发动时，方式与效果都会根据玩家手中的武器或周围的场地而发生变化。比如使用手中的武器发动全力一击，或是按住对手的头狠命撞向桌面(好孩子千万不要学)……新作的必杀技数量将是前作的两倍，相信到时将会看到更多可以缓解生活与工作压力的必杀攻击。除此之外，游戏中还将引入与同伴的协力攻击，令战斗方式变得更加丰富，更加充满变化。

大车轮地狱投

将敌人击倒后，迅速抓住双脚并全力将敌人抡向旁边停靠的汽车，在离心力产生的强大冲击力下，即使是汽车的钢化玻璃也顷刻间变得粉碎，而这个倒霉蛋自然就更不用多说了。

▲▶相信与被摔的这个家伙比起来，亲眼目睹自己爱车被砸的那位老兄一定更为痛苦。

面目全非脚

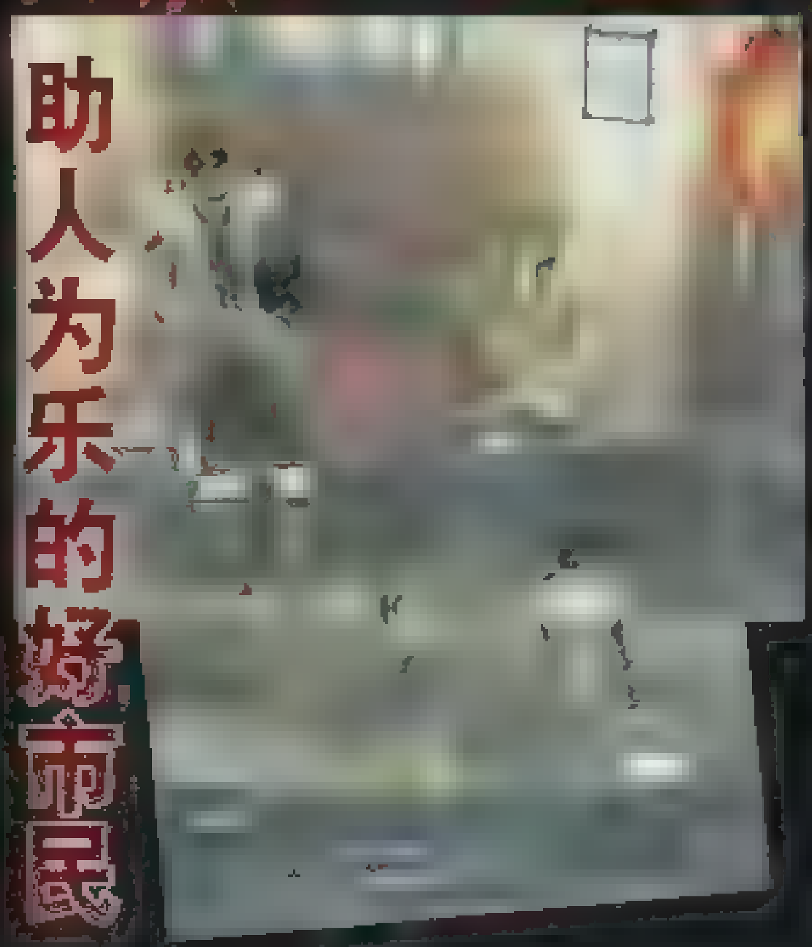
同样是要先将敌人打倒，不过这次并不用费力地把敌人抡出去，而是干脆直接地用脚踩，这位戴墨镜的大叔，还不赶快拼命护住自己的脸！

▲▶这一脚真的要是狠命踩下去，那位大叔的牙应该就剩不下几个了，不过他应该庆幸一马没有穿跑鞋。

进化的打击槽

本作中发动必杀同样需要消耗“打击槽”，不过新作中打击槽由原来的长、短两段形式变成了一长加五短，类似格斗游戏，战斗中玩家可以通过消耗更多的“打击槽”发动更强力的必杀攻击，或是将多个必杀攻击组合在一起使用蹂躏对手，由此不难想像爽快度势必将大幅提升。

丰富的支线剧情和迷你游戏



助人为乐的好市民

支线剧情100以上

与前作一样，玩家可以在城市中通过与路人对话获得情报以及触发支线任务。支线任务的种类非常多样化，从击退在商店捣乱的小混混，帮助大妈寻找丢失的钱包到替善良百姓出头，铲除一方恶霸，可以说每一个支线剧情都是一个小故事。另外，由于本作的舞台是在东京和大阪两地，因此支线剧情以及任务将相当丰富，甚至超过100个！

迷你游戏种类多样

在前作中，玩家可以去赌场或是去棒球训练场，而在新作中玩家能够用来娱乐的场所和项目都将会增加。目前已知的就新增加了打高尔夫球和打保龄球，不知能够获得什么样的奖品。

3DM SMV
www.plumbook.cn

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

文 Gouki

职业进化足球6	Konami	SPG
多机种 PRO EVOLUTION SOCCER	预定2006年10月20日	欧版
人	记忆容量未定	售价未定
对应平台为X360、PS2、PSP、NDS		推荐玩家年龄 全年龄

“国王”成为代言人！

新赛季终于开始了！

PS2、X360、PSP、NDS四个版本同期于秋天登场!

越来越多的足球明星们意识到《FIFA》之外他们也许还有另一个更好的选择——本作的主要代言人除了英格兰现任队长特里，有着“梅阿查国王”之称的阿德里亚诺也加入《WE》的阵营之中。从制作人的访谈中我们也可以隐约感觉到，用阿德里亚诺这样的强力中锋作为本作的代言人是再合适不过的了！

《PES》与《WE》豆知识

《PES》的全称是《Pro Evolution Soccer》，本刊译为《职业进化足球》，是《WE》欧版的名称，就像《BIOHAZARD》(《生化危机》)在欧美的名字是《RESIDENT EVIL》那样。与《WE》平均一年两作的频率不同，欧版的《PES》一般会选择在每年的10月份推出，刚好赶上欧洲的主要联赛开战。本次“前线狙击”我们采用的就是欧版。此外Konami还将在明年初于北美地区发售被制作人高冢新吾称之为“标题十分华丽”的美版《WE》——《胜利十一人 职业进化足球2007》。(顺带一提，至于日版《WE10》改进版目前还未得到确认消息，不过有可能在TGS展上正式公布)

PES 6

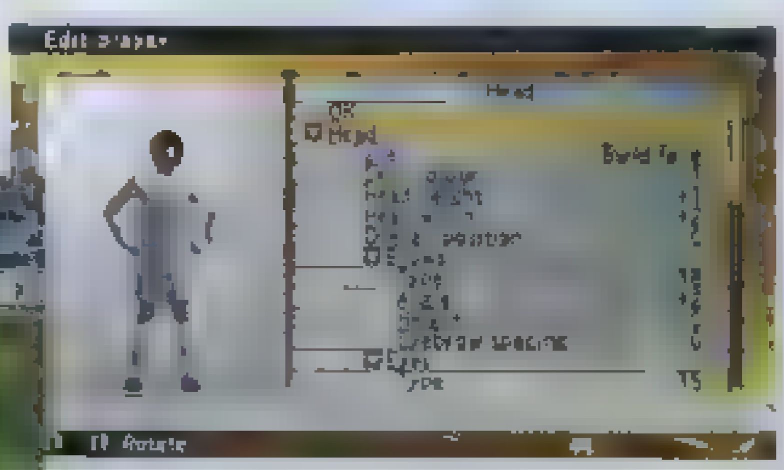
大师联赛现身PSP！

▲这是欧版《PES6》的菜单画面，可以看到终于有大师联赛的选项了！

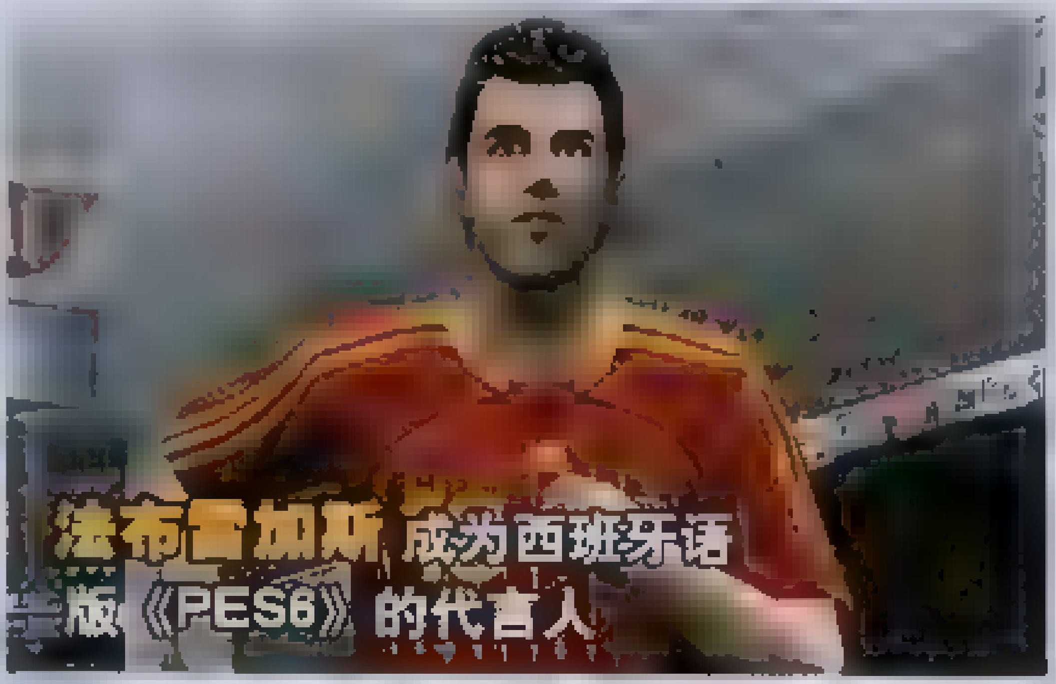
尽管《WE9无所不在》并不能让《WE》玩家感到满意，但无论如何它都是掌机平台上制作得最出色的足球游戏。作为“《WE》系列”在PSP上的第二作，同时也是《WE》(《PES》)全平台整体战略中非常重要的一环，本作针对玩家的种种不满做出了非常有针对性的调整，例如增加了大师联赛——这对于单机的《WE》玩家来说绝对是一个非常棒的消息。此外，针对热衷利用PSP的无线功能连机对战的玩家，本作还有一个更大的惊喜，那就是游戏将会支持最多8人无线连机4对4！虽然8台PSP凑在一起的机会的确不多，但如果真的能够在掌机上实现这样的比赛，只是想想就觉得刺激！

▲法国对捷克，这是本作新增加的两支授权实名国家队。

▼本作在画面方面也会有小小的进步，对于细节的处理更加仔细。



▲本作的EDIT模式比起前作来说也更加丰富，个性化的球员将在玩家的手中诞生。



随着“《PES》系列”在欧洲的影响力逐渐扩大，Konami也向EA借鉴来了“《FIFA》系列”的“分区代言人”模式，阿森纳新秀法布雷加斯成为了西班牙语版《PES6》的代言人。

Winning Eleven DS

通过今年5月份E3展的试玩，在这里Gouki要很遗憾地向大家打打预防针：不要对NDS版期望太高——无论是画面、系统、操作手感都无法让人得出“这就是《WE》”的结论，除了它的游戏标题之外。当然了，作为一款NDS游戏，它也有它吸引人的地方——利用NDS的Wi-Fi功能，能够让身处两地的玩家通过无线网络连机对战！届时，中国玩家就可以足不出户挑战全世界玩家了！

▲上屏是游戏画面，下屏则是比赛的各种数据，包括比赛时间、比分、阵形等。进攻的强度可以通过触摸屏来完成。本作的日版将于11月2日发售。

追加的实名授权球队

在《WE10》的基础上，捷克和法国两支国家队、拜仁、曼联、葡萄牙里斯本竞技和本菲卡、希腊奥林匹亚科斯以及法甲全部俱乐部都加入了《PES6》的实名授权军团！另外根据我们最新得到的这张图片德科似乎也成为了《PES6》的代言人？难道说葡萄牙队也有机会在《PES6》中身披真实的球衣登场吗？

实名球队进一步增加，系统平衡更加完善！下一页带领大家正式进入次世代的《WE》！

让我们通过制作人高家新吾的访谈来了解次世代的《WE》！

PS2版将支持最大[illegible]联机对战
PS2版与PC版将可以实现[illegible]
X360版将是第一个[illegible]

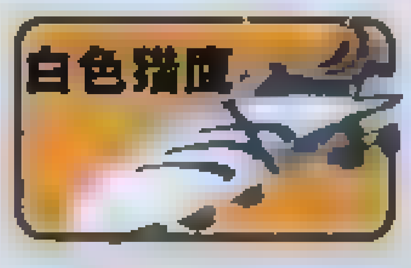
《WE》的系列制作人高家新吾带着5个版本的《PES6》(X360/PS2/PSP/NDS/PC)来到德国莱比锡游戏展，等待着他的自然是媒体狂轰乱炸式的访问。当记者得知高家新吾在世界杯期间曾到德国现场看球时，就顺便问了一问他对现场观看的哪场比赛印象最深刻(高家新吾一共在法兰克福观看了4场比赛)，得到的回答是"阿根廷六比零大胜塞黑"——并且由此，这位《WE》生父的话匣子就打开了，而焦点当然就是《PES6》的种种改进之处以及X360版的《PES6》了！

高家新吾

◀经过十年的发展，《WE》的规模化、品牌化、全球化已经日趋完善，在这个过程中系列的生父高家新吾先生功不可没。

这就是次世代的足球游戏！

▲细节决定成败，至少在球鞋这件事情上adidas公司要好好感谢X360——我们可以从画面中轻而易举地识别出19号萨尼奥尔穿的是+F50，而4号维埃拉脚下的是最新款的白色冠军杯版猎鹰，这就是次世代的威力了。



▶ 在游戏系统方面，X360版、PS2版以及PC版是相同的，但X360版的画面实在是强太多了。

就游戏内核而言，X360版的《PES6》与PS2版没有什么不同，不过，游戏在细节方面的表现绝对是其他版本所无法比拟的！每秒60帧的稳定速率以及16：9的宽屏显示模式也保证了游戏在比赛的任何时候都有着出类拔萃的画面表现！从莱比锡游戏大展现场的试玩反馈我们可以知道，由于X360的手柄键位设置与PS2基本相同，因此不会像用Xbox手柄那样需要一个漫长的适应过程——我们现在就几乎已经可以断言，X360版的《PES6》将会是5个不同游戏平台上最好的版本，不是么？

没有延时的网络对战

如果你曾经尝试过在PS2的网络上对战《WE》或者是《PES》，你一定会对那烦人的延时苦不堪言，这个客观的网络条件决定了PS2之于《WE》来说并不是一个很好的网战平台。而X360的Xbox LIVE很显然要更加成熟稳定，虽然X360版暂时只能实现网络的1对1，不过根据高家新吾的说法，制作小组将会在后面的工作中逐步完善网络对战功能，甚至有可能实现网络版的大师联赛！——听上去是不是很不错呢？

更加激烈的对战！

▲高家新吾称，X360版的《PES6》将会拥有最刺激的对战：本次公开的游戏画面都是法国VS.捷克。

最后让我们来关注一下PS2版的《PES6》

其实PS2版的《PES6》对于我们来说才是最现实的根据以往的经验，《PES6》将会成为"《WE10FE》"(假如真有这么一款游戏的话)的风向标，代表着下一作《WE》的改革方向。PS2版的《PES6》除了在网络对战方面增加了"最大8人在线联机对战"以及"PS2版与PC版在线联机对战"之外，对于游戏内核也有修改，根据莱比锡游戏大展上高家新吾的访谈，目前来说知道的改进之处有以下几点：

1 在防守时会更注重球员身体对抗的表现，身体强壮的球员在冲撞中更有优势。

2 降低了传球的速度，用高家新吾的话来说就是"像日本那样的球队再想依靠不断传球来破门将会变得很难。"

3 防守球员的站位将变得更加聪明，也更加多样化，门将的AI也经过了调整。

4 高家新吾特别强调"在门前横传球打空门将不会那么容易被实现了"。

© 1996 JFA © 2002 JFA.MAXadidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociacion del Futbol Argentino Officially licensed by FFA © Football Australia 2005 Officially licensed by Czech National Football Association© The Football Association Ltd 2005. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. ... and AIC © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data All copyrights and trademarks are KNVB respectively ... Licenciado RFEF Official Licensed Product of A.C. Milan The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 ... Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. Produced under licence from Manchester United Merchandising Ltd. Crest © 1997 MU Ltd. Imagery © MU Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

“快趴下！！！”

随着一连串爆炸声，整个世界都开始摇晃。

从囚车中被弹出的凯恩发现自己被同车的死刑犯林奇用一只手拖着。

但是他明白这不是在救自己，只是拿自己当个挡箭牌，因为林奇的另一只手拿着一支枪。

凯恩现在宁愿自己还在那囚车上，而不是被这个疯子当肉盾。

但是当他发现劫囚车的人的身分之后，他反而更愿意一直被疯子挟持。

因为他知道自己又将回到那种危险的生活中去了。

劫囚车的是他们——“The 7”

夺命双雄

X360

文 UCG阳光育成计划成员 狸猫柚子

凯恩与林奇 非正派角色之间的碰撞

自从《杀手47：血钱》开发结束之后，IO interactive就投入到《夺命双雄》的开发中去了。

制作组的意图在于将两名个性截然不同的角色通过游戏表现出来，让他们在相互的矛盾冲突中体现各自的性格特点。除了对两名角色设置完全不同的操作方法和攻击方式之外，还通过对话和整个故事情节来表现这两个人。游戏的主创人员之一库拉普强调：“我们就是想创造两个个性鲜明的角色，他们不是正派，也不是反派。他们可能是被逼无奈，也可能是为金钱所诱惑。他们跟杀手47不一样，他们并不冷血嗜杀，但他们也是所谓的反英雄，而不是正面角色。我们只是想让玩家体验人性的阴暗面。”游戏中的林奇是个精神分裂症患者，因此当他发狂的时候火力会变得异常强大，与曾经是佣兵的冷静的凯恩完全是两种操控方式。比如在已公布的宣传动画中可以看到在一个俱乐部里，凯恩与林奇绑架了一名人质，但是林奇突然失控暴走，凯恩只好先放弃人质，而此时林奇已经开始拿着枪冲着人群乱扫了，于是大批的保安开始冲向他们，如何处理这样的状况，对于玩家是非常巨大的考验。

杀戮不需要休息

■柱子在玩家的射击下逐渐损坏，这样的场面让人想到了《黑客帝国》。

由于游戏整体的操控方式类似于IO interactive曾经的作品《自由战士》，玩家可以对小队的成员作出部署指挥其行动。在游戏中，固定的按键有固定的指令相对应如掩护、包抄以及火力压制某一点，玩家只需要将自身控制角色的准心对准某一地点或某一敌人身上，再按下相应指令键，队友便会做出相应的行动，这可比从菜单中选择指令方便多了。尽管如此，库拉普还是指出：“我们是在做一款爽快感十足的射击游戏，你可以不用浪费时间去部署，只要你火力够强大你也可以只顾扫射，枪林弹雨，血肉纷飞，这是我们想要的感觉。”

同时，IO interactive作了一个非常大胆地尝试，他们想制作一个完全没有菜单界面的游戏。整个游戏流程中，你不会在关卡之间看到什么用来分段的界面，也没有本关的分数统计之类的画面，取而代之的是一个用来喘息的时间，当你清理完一个区域时会有一段时间让你用来补给或者整理装备，但是过一会敌人就会到来了。在玩家躲在掩体后的时候，并不需要按下某键来使你和掩体产生互动，系统会自动识别你所处的环境并使角色作出相应的躲避等动作。

3DM SMV
www.plumbook.cn

©2006 Eidos Interactive Ltd.

真正的精彩并不只是打斗

整个游戏的流程大约为12小时，更多的时候，用更加谨慎的方式进行游戏会带给玩家更多的乐趣。在某些场景中，需要玩家进行潜入式的作战，比如在一个吵闹的夜总会里悄悄地从一层的大厅登上二楼，这与一般的潜入不同，没有阴影或者角落可以供你躲藏，你需要在众目睽睽之下利用保安的视觉盲点到达目的地，这就比其他潜入类游戏高了一个层次。

因为有两个主角，所以如何更好地令他们相互配合是游戏制作的重点。与《光环》那种一个主战其余人跟班的做法不同，在《夺命双雄》中，设置了与《反恐精英》类似的路径点，在每一个场景都设置了路径点，当玩家操纵一位主角时，另一个主角就会按照路径点作出躲避或者攻击之类的行动，与其他游戏中二号人物只会跟在玩家后面进行掩护是截然不同的。当然，玩家也可以选择单人模式，让二号人物完全听从自己的指令，从而更有策略性地进行游戏。

◀夜总会场景中，同屏出现人数超过百人，每个人都有真实的动作

高智能队员强力支持

■队友会自己寻找掩体，并给你强力支援。

游戏中与小队其他成员的配合十分重要。玩家可以把他们当成移动的装备仓库，因为主角身上可以携带的枪支是有限的，因此可以将捡到的狙击枪等不常用的武器交给其他队员，当需要时再与其交换。当然，你的小队成员并不是仅仅充当一个仓库而已，制作组对队员的AI进行了高度的调整，每一个队员在战斗中都会找到自己的位置，有时候甚至不需要玩家给出详细的指令，他们就会自动寻找掩体，进行火力掩护以及对敌人进行包抄围剿。游戏中设定了类似信任度之类的数值，游戏初期，你的队友可能并不信任你，可能会拒绝执行命令甚至不愿同你交换武器。但是随着游戏的深入，他们会根据你的表现来服从你，你甚至可以招募到更加专业的佣兵作为队友。说到配合作战，那么林奇这个疯子是必须要考虑到的，制作人员把他设定为一个极其不稳定的因素，他有可能在任何时候爆发，失去理智地四处扫射。但是他的爆发是可以预见的，当他对玩家的命令变得反应迟缓或者开始喃喃自语时，那么奉劝玩家还是暂时将他手中的武器收起来吧。

操作界面？多余！我们只要电影般的效果！

游戏中并没有设计过多的过场动画来讲述剧情，因为制作组认为这样会使游戏产生间断，因此他们设计了各种特殊的方式来使玩家了解两个主角各自的经历。为了使玩家能产生电影般身临其境的感觉，游戏的操作界面异常简洁。游戏中有时会出现一个小画面提示队友的情况或者提醒你已经被敌人瞄准了等等，同时还有表示道具栏的图标用来切换，除此以外画面上再没有多余的东西，《夺命双雄》的画面上甚至没有HP槽显示，当主角中了几枪之后就会死去，当其中枪过多重伤的时候，画面开始变红并且模糊，此时玩家必须找地方躲起来等待体力恢复，如当主角陷入濒死境地的时候，会产生幻觉，看到曾经经历过的一幕幕往事。

■自《生化危机4》之后，这种[illegible]视角[illegible]越来越流行

会当凌绝顶 一览众楼小

&3DM SMV
plumbook

文 UCG阳光育成计划成员 狸猫柚子

《赤钢铁》(官方译名)是Wii首发游戏中最受关注的原创作品，也是今年E3上任天堂重点展示的作品。这款投入1275万美元开发的Wii游戏将会是传统游戏类型在Wii上的全新演绎，它的经验将会成为今后FPS在Wii上的发展方向的重要参考！

赤钢铁	Ubisoft	FPS
Wii	2006年11月	[illegible]

极道之初！感受日本黑帮斗争史

主角的未婚妻Miyu Sato是一名日本黑帮老大的女儿。某日，主角在与岳父和未婚妻共进晚餐的时候遭人袭击，对方是黑帮新势力的成员，为了夺取象征黑帮权势的日本刀而来。在战斗中，Miyu Sato被绑架，其父受到致命重伤，临死前，他将刀交给了主角，让他救出Miyu Sato。为了给岳父报仇，并救出自己的未婚妻，主角从两位大师处学习了剑术和枪法，开始挑战日本的新兴黑帮势力。

极道之源！《赤钢铁》开发回顾

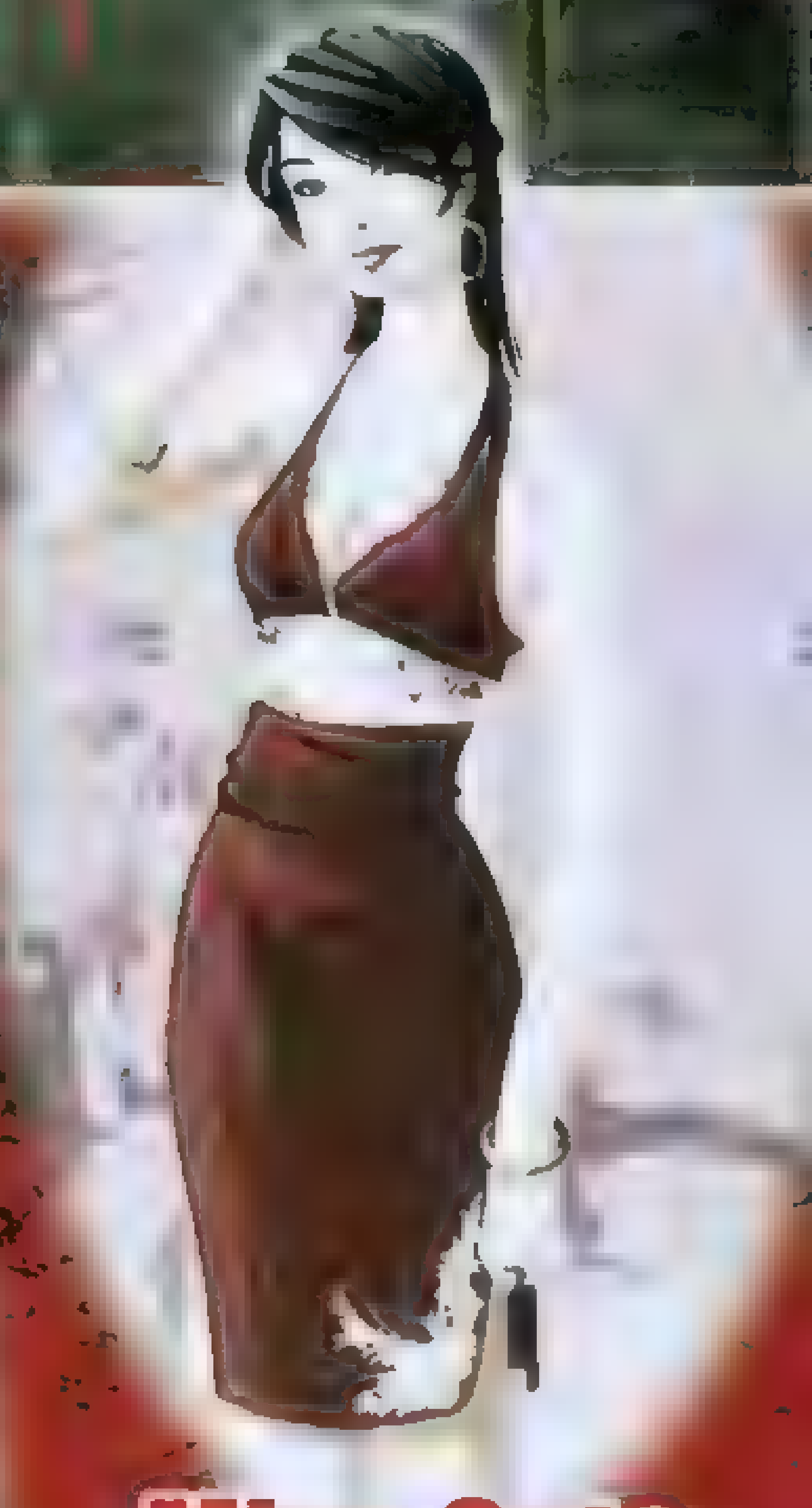
想知道赤钢铁的开发历程么？请听听美术指导斯蒂芬的讲述吧。

最初我们还没有任何的关于Wii的技术材料，于是便开始发挥想像力，通过大量的[illegible]来构思整个[illegible]，然后决定了背景设定，我们开始[illegible]画面风格。我们先用了NGC的开发工具包和PC[illegible]Wii的[illegible]的开发工具[illegible]才[illegible]，因此[illegible]的基本[illegible]反映了[illegible]，[illegible]Wii如何操作，这[illegible]。目前制作团队正在对游戏的画面风格进行进一步加强，今后其画面风格也会成为该品牌的一大标志。本作虽然发生在日本，但是我们的灵感源自于[illegible]，[illegible]因为[illegible]背景中迅速辨别敌人。

Isao Sato

主角的岳父大人，极道老大，同时也是一位成功的商人，东京最有势力黑帮的教父。他想把整个组织的经营合法化，也就是洗白，因此招致了新一代黑帮不满。

▲色彩艳丽的霓虹灯构成了本作画面的主旋律



Miyu Sato

主角美丽的未婚妻，日美混血的大[illegible]，[illegible]在洛杉矶由母亲抚[illegible]长大，[illegible]。在被绑架之后，Tokai给其下了药并藏在某个秘密地点严加看护。

©2006 Ubisoft Entertainment. [illegible] Red Steel [illegible] Ubisoft [illegible] trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. [illegible] Wii [illegible] trademark of Nintendo. ©2006 Nintendo.

&3DM-SMV

极道之地！西方人眼中的日本

歌舞伎町、秋叶原，该有的场景都被制作组的美工人员详细地描绘并加入到游戏当中了。制作组用了非常锐利的、黑暗的背景，同时有着很多的颜色，这样的反差也很适合日本的黑帮。为了有更黑暗的气氛，他们使用了"颜色冲淡"手法，将所有颜色调低，并加了很多的灰。游戏画面还采用了不同的光源系统，加入了大量闪亮的色彩和霓虹灯，有时候还有一些朦胧的光线。游戏整体的画面风格力图体现出一种陈旧感，同时又有一种现代主义的感觉。独特的游戏当然也要有与众不同的关卡设计，比如充满日式特色的歌舞伎町，在这里的艺妓关卡非常有趣，日本的传统文化做起来非常有韵味，例如竹林、道场等等。在人物方面，所有人都很有鲜明特色，从黑帮老大到妓女都是被设计出一眼就能看出其个性的外型，比如Tokai的组织成员都是一些年轻人，他们的打扮就被设计成很符合当代新新人类审美的装扮。

▲游戏中也不乏这种青翠的日本豪宅庭园场景

极道之魂！让玩家融入其中的剧情演出

《赤钢铁》对Wii手柄的利用远远不止镜头控制和挥刀战斗那么简单，动作甚至融入到了剧情之中。除了像投掷手雷这种简单的动作之外，在游戏中还可以用手柄做出点头或者摇头的动作来表示"是"或者"不"，从而影响剧情的发展。有时玩家需要向师傅表示尊敬才能得到一些新动作，而此时就需要将手柄大幅度前倾来向师傅鞠躬表示尊敬才行。各种新学到的技能会有不同的操作方式，例如某种必杀技是用遥控器再空中画个X，甚至还可以横刀架在敌人脖子上逼迫他们投降，这同样也是制作组的初衷之一，他们不希望强调单纯的杀戮，而是展现一种全新的游戏形态。

▶ 剑斗最能体现Wii手柄的"挥舞乐趣"

妈妈桑

歌舞伎町的头目，在Miyu Sato绑架事件发生后，她巧妙地在两代黑帮的冲突时段中把歌舞伎町改造成了自己的地盘，成为了黑帮女老大，并雇佣涉谷古惑女为自己办事。

极道之技！Wii手柄功能的究极展现

首先是游戏中角色的动作系统在E3后经过了重新设计，据说可能由原来预先设定好的刀剑动作变为完全对应玩家动作的系统，而且手柄的灵敏度也大大提高了，这样的真实性无疑大大提高了游戏的吸引力。当然为了防止玩家在遇到紧急情况时手忙脚乱以至于手部晃动太剧烈，镜头随之快速晃动的状况，本作的镜头移动有一定的滞后，若玩家的摆动幅度太大，镜头会隔一秒才逐渐移动到指示的位置。本作也充分利用了Wii手柄上的各种按键，Wii的上方向键为推动前方物体作掩护，下方向键为换子弹，左控制器的后部按键可以做出闪避和跳跃动作，摇杆为人物移动。

游戏中也会有类似"子弹时间"的设定，只不过本作称之为"冻结值"系统，当冻结值随着游戏的进行积累到一定量时，玩家就可以发动"冻结时间"的状态，这时候玩家可以精确地锁定敌人人体的特定部位进行攻击，从而造成目的更明确的伤害。

Tetsuo

黑道家族的首领之一，玩家在游戏中必须认真面对的对手之一，当然主角不必与他正面交锋，这位大佬喜欢赌博，他总会向主角提出一些难以完成的任务来与主角打赌，想老大要顺利完成，他也没什么话好说了吧。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

对于像十六夜这样的高达迷来说，亲临UC的战场、真正体验到与扎古，大魔或是高达、吉姆并肩作战的感动，这些只有在梦中才有可能实现。庆幸次世代已经到来，更庆幸在X360上将要推出这款圆梦的游戏！本次将向大家介绍这款从另一个角度阐述1年战争的《机动战士高达 特洛伊行动》，相信这款以战场上普通步兵视角描述这场浩大战事的游戏一定会给人全新的感受。

文 十六夜

MOBILE SUIT GUNDAM

OPERATION:TROY

ガンダム オペレーショントロイ

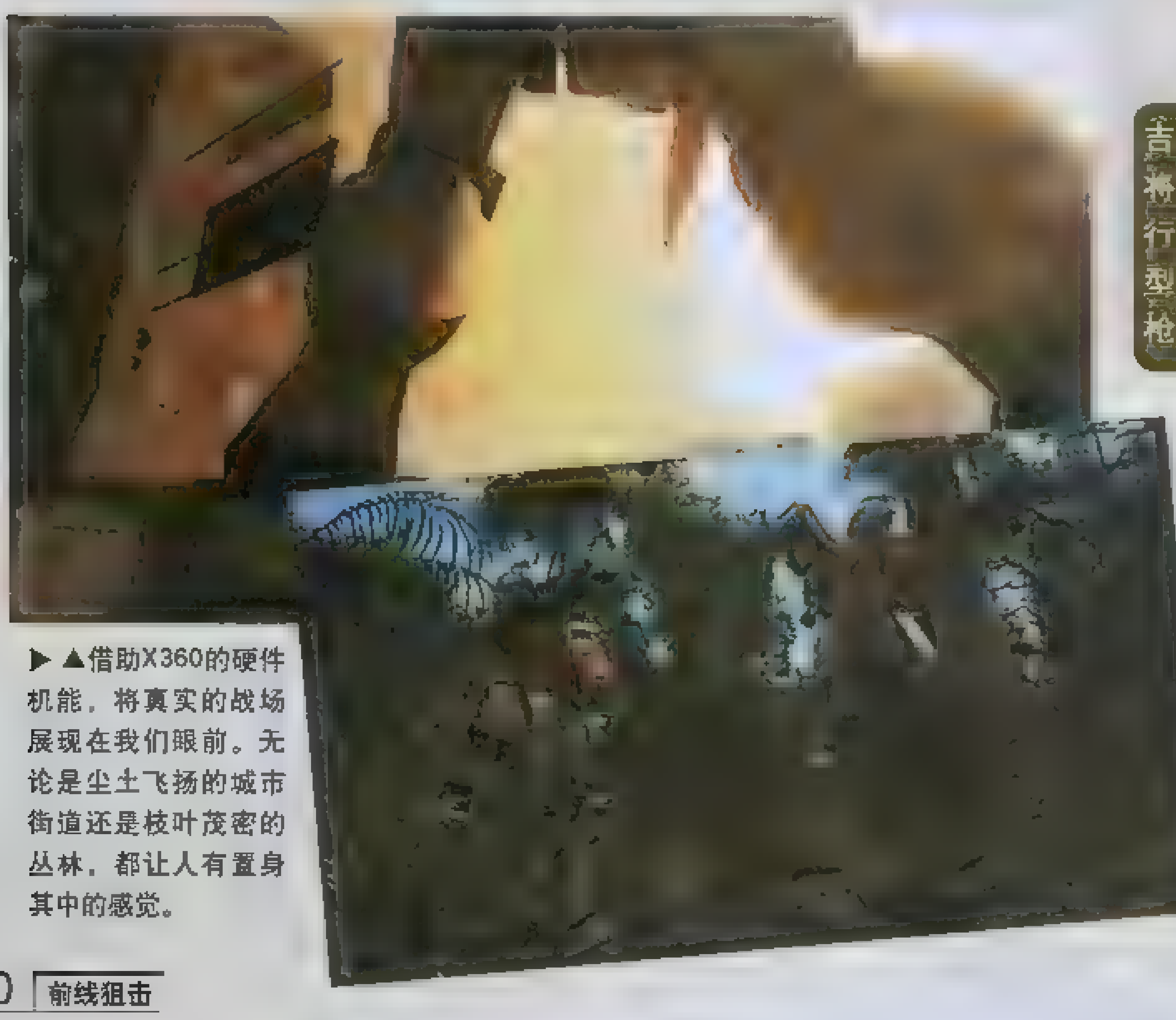
X360

MS战与步兵战 从不同角度诠释的一年战争！

厌倦了驾驶高达夸张的以一挡N？对标榜爽快的战斗越来越没有感觉？如果你的回答是肯定的，那十六夜就强烈推荐这款X360上的《机动战士高达 特洛伊行动》。虽然同为描写一年战争的游戏，但本作最大的突破就是将着眼点放在了同类型中几乎被忽视的步兵身上。游戏中，玩家会有更多的机会以普通的士兵身分体验与庞大的MS共存亡。当然，驾驶MS冲在第一线的情况也绝不会少。而在本作中，机体的运动性以及重量感都得到最真实的还原，以往那种NT一闪便华丽躲过来自背后的袭击这种情况将不可能出现，取而代之的是在空中、地面等多方位配合下，借助周围环境的掩护向目标发动致命的一击。

扎古IIJ

吉翁军配备的主力MS机体，是将地面作战为前提对扎古ⅡF进行改良后的大气圈内主力机型，装备有实弹系的扎古机关枪以及具有高威力的导弹。



▶▲借助X360的硬件机能，将真实的战场展现在我们眼前。无论是尘土飞扬的城市街道还是枝叶茂密的丛林，都让人有置身其中的感觉。

丰富多彩的任务

游戏中玩家并不是简单的战争机器，而目标也并不是一味地喊喊杀杀，除了硬碰硬的遭遇战之外本作为玩家准备了大量任务等待着你去挑战，利用士兵的灵活机动，玩家需要为我方主力侦察复杂地形，观测敌军重要的兵力部署以及主要目标的配置；在建筑物稠密的城市，按照之前的部署与计划，与同样隐藏在废墟里的士兵向经过的MS发动偷袭——这些光是想一想就让人有想亲自体验的冲动。MS战更是充满挑战，从对某一战略要地发动正面进攻，协助友军部[illegible]以及死守据点，这些都是对玩家驾驶技术以及实战经验的彻底考验。

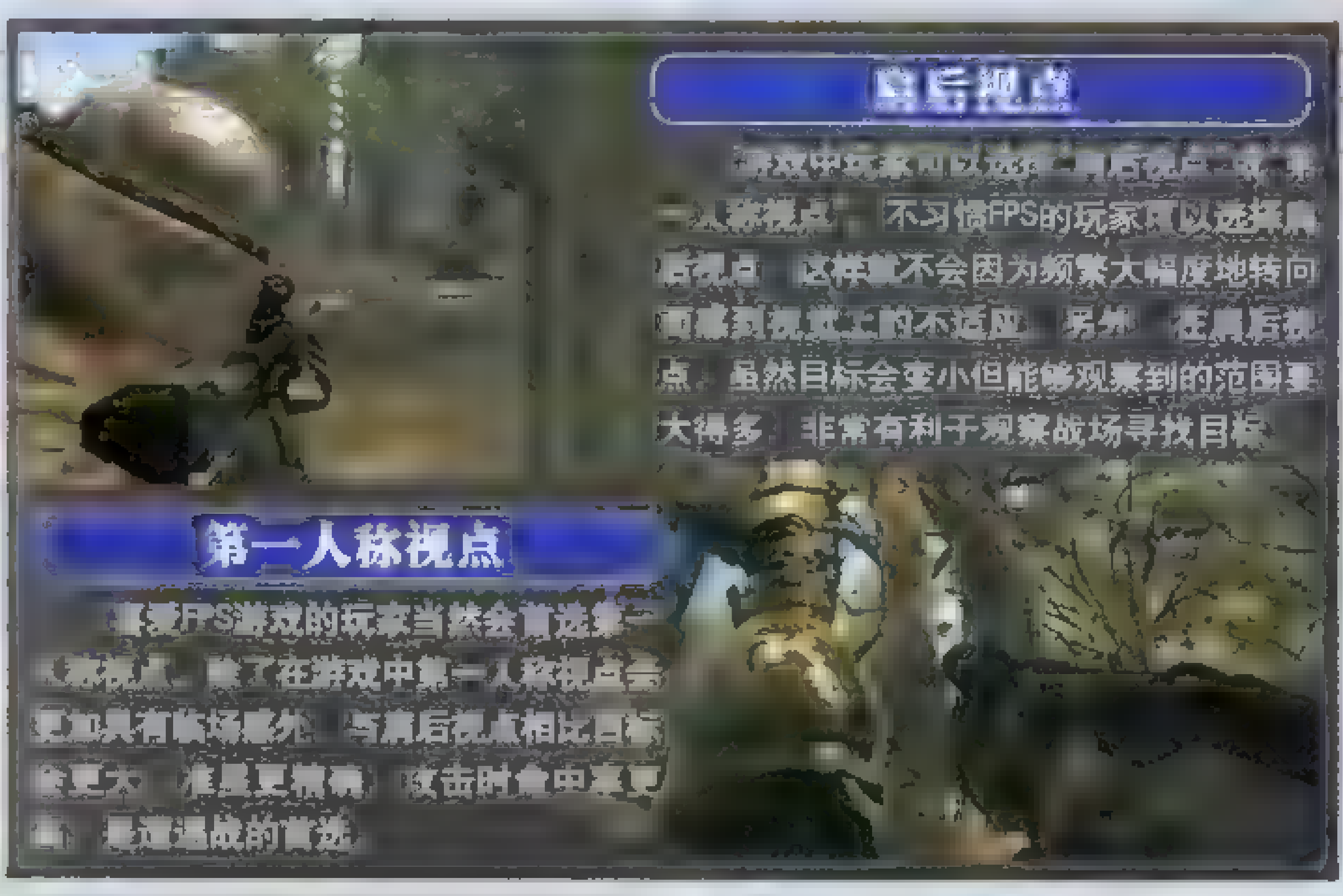
3DM-SM

©創通エージェンシー・サンライズ

士兵 战场上永远都不会消失的主力

SOLDIER

在高达的世界中，也许你会认为血肉之躯的普通士兵永远都是战场上的附属品，存在感微乎其微。这种观点用来形容单个士兵也许是对的，但如果是换成一个有组织、懂配合且装备精良的战斗小队，那就大错特错了。在战场上，拥有高攻击力高防御力的MS绝对是战斗的主力，然而相对笨重的体型却使这些大家伙受到了非常多的限制。灵活机动的士兵可以轻松地穿越树林、街巷而不被敌人发现，因此侦查未知区域以及寻找敌人重要目标等任务就只能非士兵莫属。除此之外，装甲再厚实的MS，依然会有致命的弱点——暴露在外的关节、装甲间的接缝、以及各种管线——也许这些对于MS来说都是不起眼的地方，但对于拥有丰富知识与经验的士兵来说，这些正是最理想的攻击目标。看过《08MS小队》的读者一定对希罗与扎古的那场战斗记忆犹新，而在这款游戏中玩家就有可能要独自面对那一切！



机动战士 支配战场的绝对王者

MOBILE SUIT

机动战士，简称MS。虽然在前面十六夜绞尽脑汁想到了一些士兵的优势，但实际上一提到一年战争我们还是自然就会将目光投向这个世界的主角——MS。凭借高火力，重装甲以及比常规作战兵器更为优秀的机动性，MS在战场上的绝对地位是没有什么能够与之相比的。游戏中玩家将会奉命执行驾驶MS冲锋陷阵的任务，而对手自然也是敌人的机动战士。与以往高达题材的作品不同，本作城市战以及丛林战的比重将会很大，玩家除了要掌握娴熟的驾驶技术外，还要充分利用周围的环境掩护自己。除此之外，玩家还要为地面部队提供火力支援或是掩护进攻，而协助基地进行防御更是玩家将要面对的难题。游戏中目前已知的MS包括了1年战争中期大部分地面用MS，相信随着任务的继续，"白色恶魔"、"赤色彗星"都将出现在玩家面前。

&3DM-SM

我们无敌的魔界之王拉哈尔又回来了！在勇闯了PS2和TV动画两大“魔窟”后，他的新目标将是掌机PSP的游戏大本营！虽然早在PSP未发售的时候拉哈尔就有意占领这块领土，但无奈PSP的销量一直不尽人意，于是《魔界战记 PORTABLE》直到现在才确认了消息，本作将于11月30日与广大魔王爱好者见面。

文 雨滴

魔界战记 携带版	日本一Software	S·RPG
PSP 魔界战记ディスガイア PORTABLE	预定 2006 年 11 月 30 日	日版
1人 记忆要求未定		5040 日元
对应周边未定		

STORY

在魔王克里切夫斯柯伊驾崩两年后，魔界陷入了一片混乱之中，各地的恶魔为了争夺魔王之座展开了各种规模的战争，而作为魔王克里切夫斯柯伊之子的哈拉尔却一直没有消息。原来这位魔王的[illegible]子在两年的时间里一直沉睡着，对于魔界这种翻天[illegible]地的变化他一直未有察觉。当魔界的子民们都忘记这位王子存在的时候，哈拉尔忽然苏醒了过来。面对整个魔界混乱不堪的局面，王子决定为了夺回魔界的主导权，召集了自己的随从艾特娜[illegible]与[illegible]一起，开始了未知的征途[illegible]一在[illegible]之中，他们遭遇了[illegible]魔王的[illegible]天使[illegible]，这个迷糊的天使在得知先王已经驾崩后[illegible]改变了自己的目的，为了深入了解恶魔们的本性[illegible]加入了拉哈尔的队伍……于是，两个恶魔与一个天使在魔界展开了[illegible]

我魔界之子哈拉尔又回来了

PSP版追加新要素

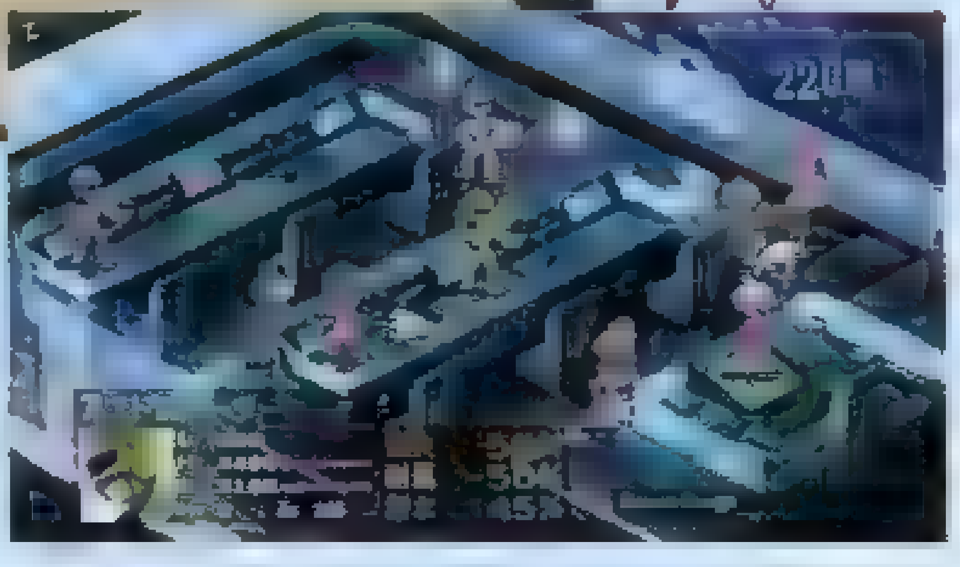
除了完全一直PS2版《魔界战记》的系统和故事外，PSP版的《魔界战记 携带版》还专门针对PSP的机能增加了部分要素，力求让玩家体验到与以往不一样的故事。

新的EX迷宫

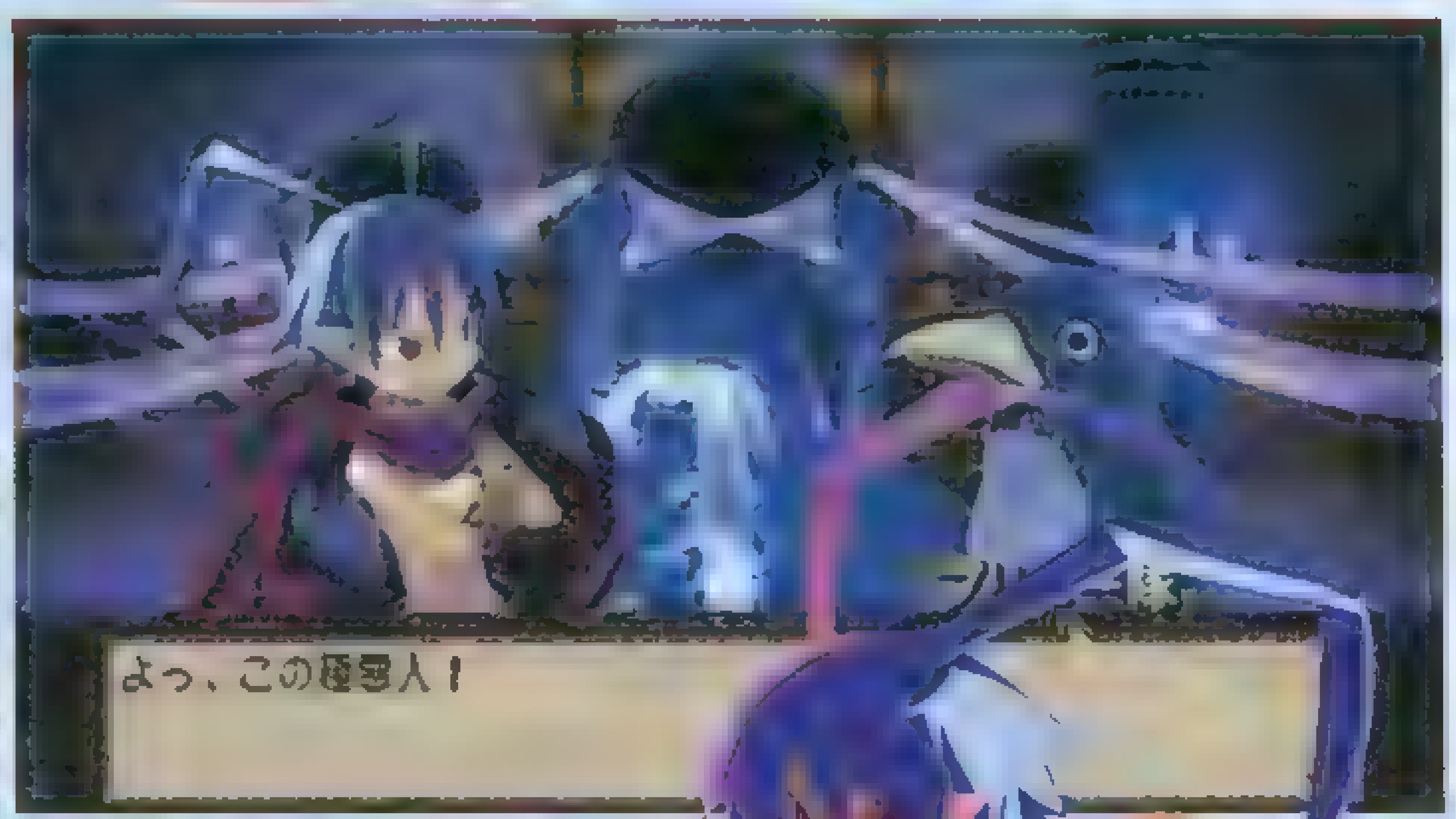
PS2的《魔界战记》中，系统为玩家准备了6个隐藏迷宫。这些隐藏迷宫里的敌人都非常厉害，可以说是对玩家极限的一种挑战。这次的PSP在原作的基础上，追加了新的隐藏迷宫，这些EX迷宫的敌人都比以往的要强劲许多，看来《魔界战记 携带版》卯足了劲，打算让玩家们真正体验什么才是“史上最凶”的游戏魅力了！

EX迷宫帕鲁的居城

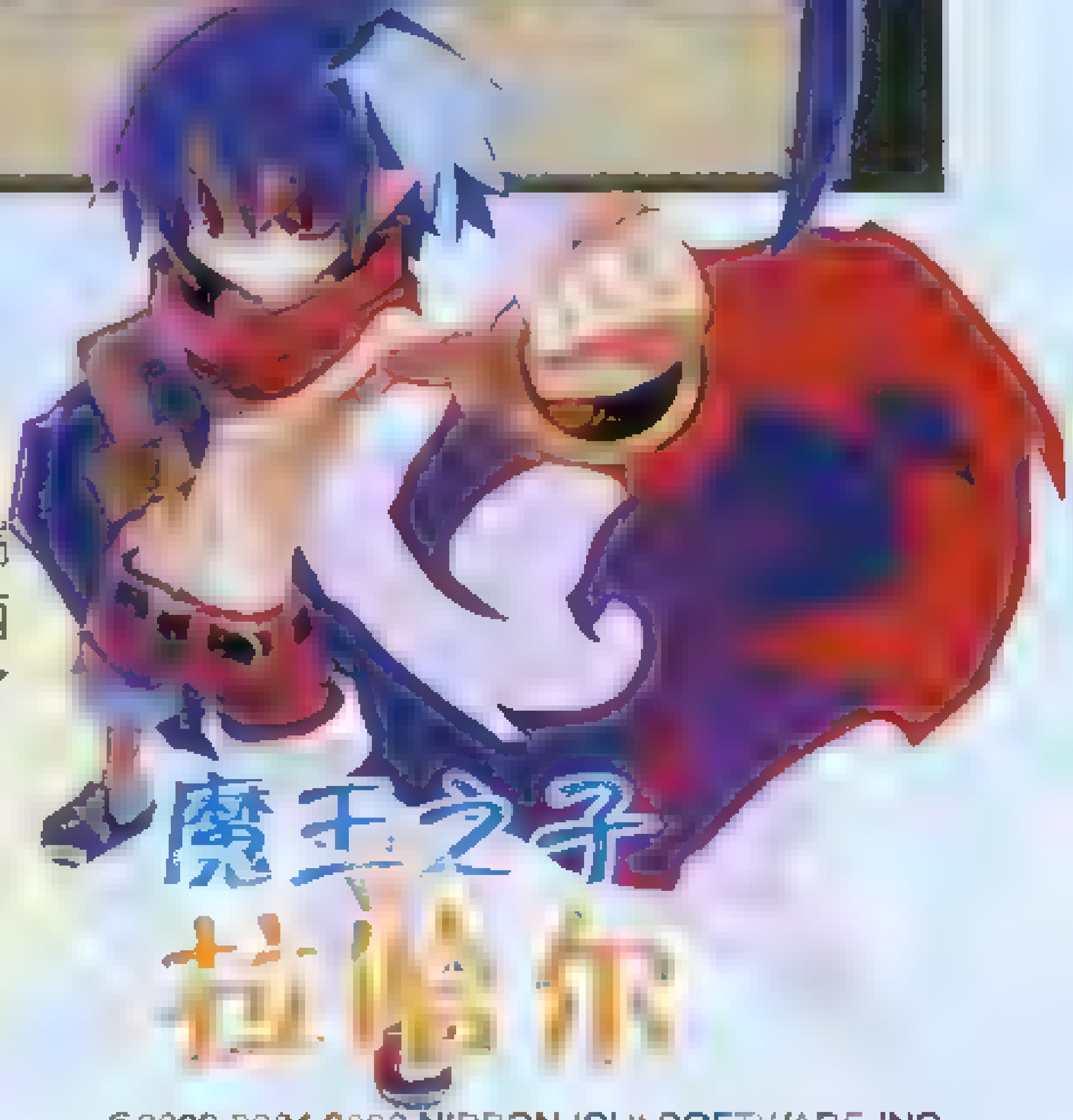
▲超魔王帕鲁的居城，要进入这里需要满足十分严酷的条件，不知道这里是否会有实力凌驾于其之上的全新敌人出现。



▶魔王袭击人间界，究竟是“正义必胜”还是“魔王最强”，就看玩家的选择了！



声优 水桥[illegible]



魔王克里切夫斯柯伊的独生子，拥有超强的能力，但同时性格极端地以自我为中心。在沉睡两年以后，与部下艾德娜一起为了夺回魔王之位，展开了王位争夺战。身为正统魔王继承人，拉哈尔最讨厌的东西是关于爱和温柔的话题。

©2003 2004,2006 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

▲濒临暴走的中BOSS，这次他又因为什么事情被拉哈尔惹恼了呢？

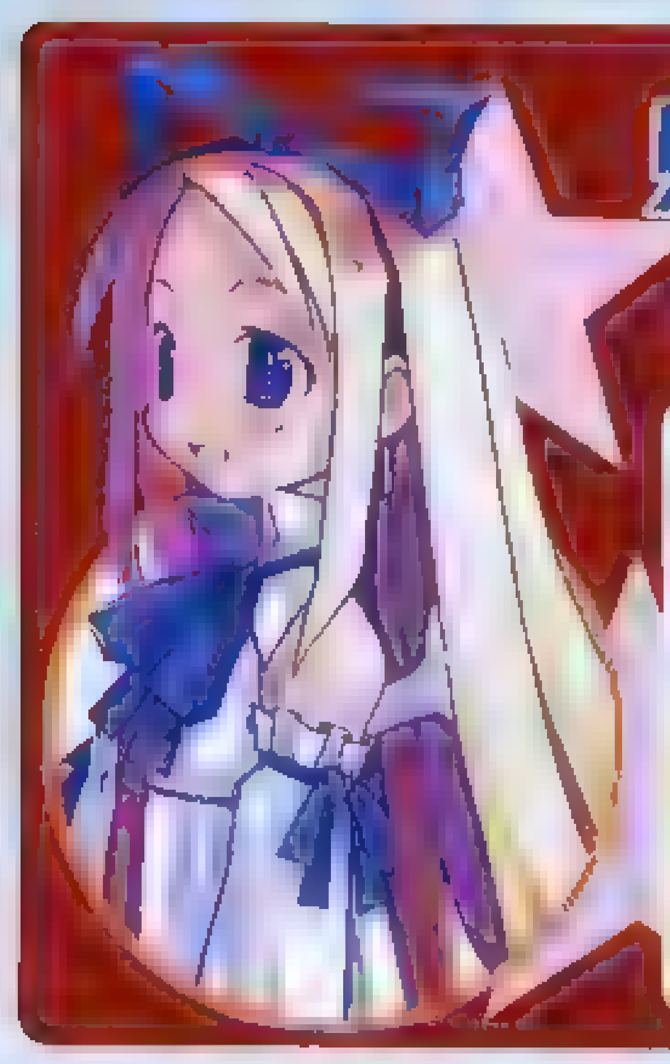
全新的剧情

除了全新的EX迷宫之外，本次《魔界战记 携带版》还会在原作的基础上加入一些很有看点的新剧情，让原本就丰富多彩的故事变得更有看头。从目前的介绍上来看，PS2版中一些着墨不多的角色将会在新追加的剧情中大放异彩，例如一直喜欢出风头却十分倒霉的“中BOSS”，本作将会追加关于他的新故事，喜欢他的朋友可千万不要错过了！

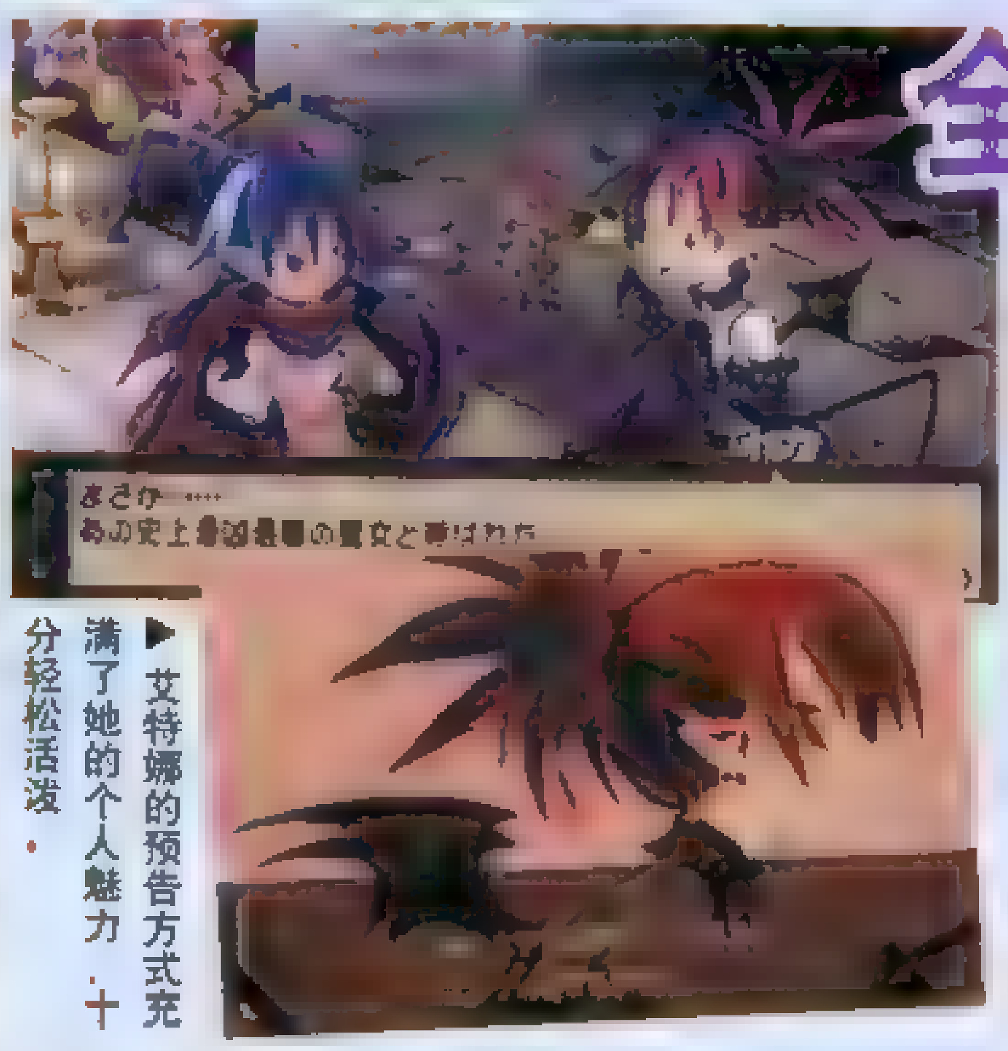
魔王的首席随从 艾特娜

非常尊敬先王克里切夫斯柯伊的小恶魔，动画中她率领着剽悍的企鹅大军为拉哈尔南征北战。艾特娜虽然一直在帮助拉哈尔，但她的野心却也不小，是个古灵精怪的小恶魔。

见习天使 芙珑



本来一直悠闲地居住在天界的芙珑，某天忽然接到了大天使的命令前往魔界进行暗杀魔王的特殊行动。平时看上去十分迷糊，实际上却往往能一针见血地抓住事物的本质，在遇到拉哈尔和艾特娜后，决定为了更加深入地了解恶魔，用“爱”感化他们而加入了魔王大军。



▶艾特娜的预告方式充满了她的个人魅力，十分轻松活泼。

全新的语音

新的剧情自然要配上语音才能充分表达出故事的魅力。本作中，那些为PS2版配音的声优们再次集结了起来，为全新的故事内容进行再次录音，相信声优们的配音一定能将本作新增加的剧情表现得更加丰满。另外，PS2版中每一话完结时出现的“次回预告”也完全继承了下来，相信艾特娜那搞笑的播报方式一定能让大家会心一笑吧！

违反传统的剧情

▲艾特娜、芙珑、拉哈尔这三个魔界史上最强搭档即将为魔界带来一场颠覆传统的革命。

《魔界战记》的剧情从来都脱离了“勇者斗恶龙”、“英雄救美”的常识。无论是PS2版还是之前推出过的TV动画版，我们伟大的魔王之子拉哈尔从来都不打算按照常规去办事，于是《魔界战记》的故事里充满了各种搞笑怪异的剧情。再加上各具魅力的角色们，完全把“魔王之子的魔王之位抢夺战”当作一出无厘头戏剧来表演。

极具魄力的画面效果

凭借PSP超强的画面表现能力，《魔界战记 携带版》的游戏画面甚至能与PS2版的画面相媲美，特别是在魔法技能的演出上，火焰的表演让战斗充满了魄力。而且本作根据PSP的屏幕进行了16：9化，进一步提升了游戏画面的观赏性。

▲魔法发动的瞬间，整个画面都被火焰所包围，十分震撼。

充实的战斗系统

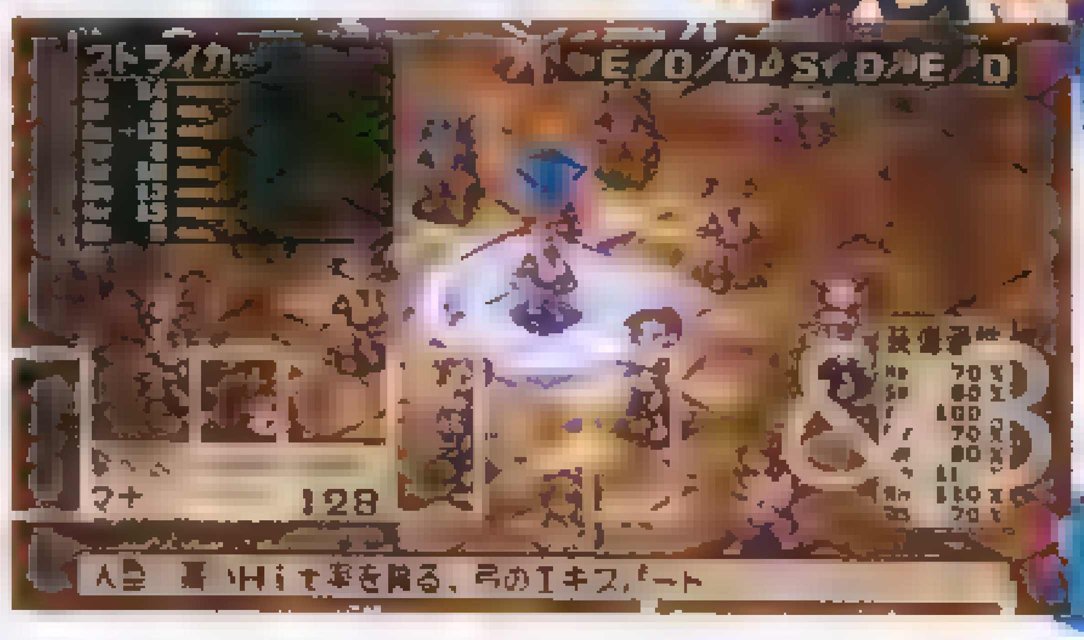
除了搞笑的剧情外，《魔界战记》的游戏系统也是FANS津津乐道的话题，作为一款S·RPG，本作将战略要素和角色扮演要素有机地结合到了一起，让战斗变得丰富多样。《魔界战记 携带版》继承了PS2版的战斗系统，玩家除了能与同伴一起发动极具威力的“连携攻击”外，还能对同一个敌人进行“连击攻击”，另外在普通战斗中还有一项十分有趣的设定——玩家可以无论敌我举起身边的角色投掷出去攻击敌人。而在剧情流程中，拉哈尔能够在“暗黑议会”系统中提出各种自己想要完成的议案，然后通过各种不良手段(比如贿赂，或者直接暴力解决问题)让议员们接受自己的议案。

▲本作充满魅力的“暗黑议会”系统，拉哈尔必须获得半数以上的赞成票才能实施自己的方案。

◀根据附加效果，玩家站在相应颜色的地面上还可以获得各种能力加成。

数量众多的自创角色

如果战斗只是由艾特娜、芙珑、拉哈尔三个来完成的话，那么夺回王位的道路可就长到没有尽头了……为了扩充自己的战斗力，玩家还可以创造出各种战斗角色帮助自己打败敌人。本作一共为玩家准备了15种职业，玩家可以根据战况创造出适合战斗的角色，例如追求战斗力的战士、魔力高超的魔法师、擅长偷窃的盗贼以及回复系的僧侣等。



永恒的传说，永恒的最终幻想

1992年在SFC上发售的《最终幻想Ⅴ》(以下简称《FFⅤ》)是一款里程碑式的游戏，“《FF》系列”从本作开始又上升了一个台阶。引自《FFⅢ》的转职系统，青魔法、时空魔法的出现，更加波澜壮阔的剧情，本作堪称史诗级作品。在经过了14年之后，这款传世佳作将转战GBA，在新增了职业以及一些其他新要素之后，我们看到了它的完全形态，现在就让我们一起来领略一下昔日传奇的辉煌吧。

最终幻想Ⅴ Square Enix RPG GBA

文 邪魔天使

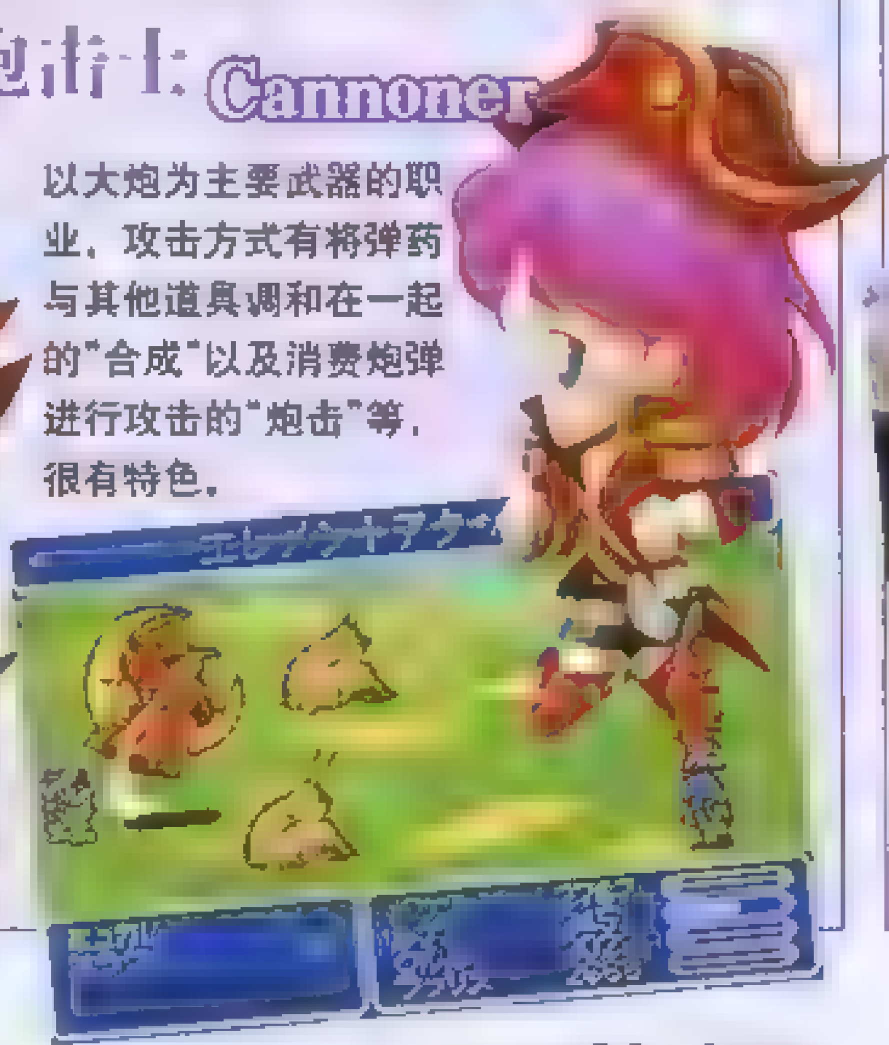
FINAL FANTASY V ADVANCE

ファイナルファンタジーⅤ アドバンス

为拯救世界所获得的新能力

《FFⅤ》的转职系统继承自《FFⅢ》，在本作中随着职业的成长可以习得该职业的技能，而这些技巧可以装备在其他职业上，比如会魔法的战士，能装备剑的魔法师等，可以说能够进行无限的组合。而在本次的GBA中又增加了新的职业，这些职业为游戏增添了更为丰富的变化。

炮击士 Cannoner



以大炮为主要武器的职业，攻击方式有将弹药与其他道具调和在一起的“合成”以及消费炮弹进行攻击的“炮击”等，很有特色。

剑斗士 Gladiator

剑术的达人，拥有丰富多彩的剑技，比如一次攻击可以攻击所有敌人的“全斩”，在后列也能对敌人造成正常伤害的“后列斩”等。

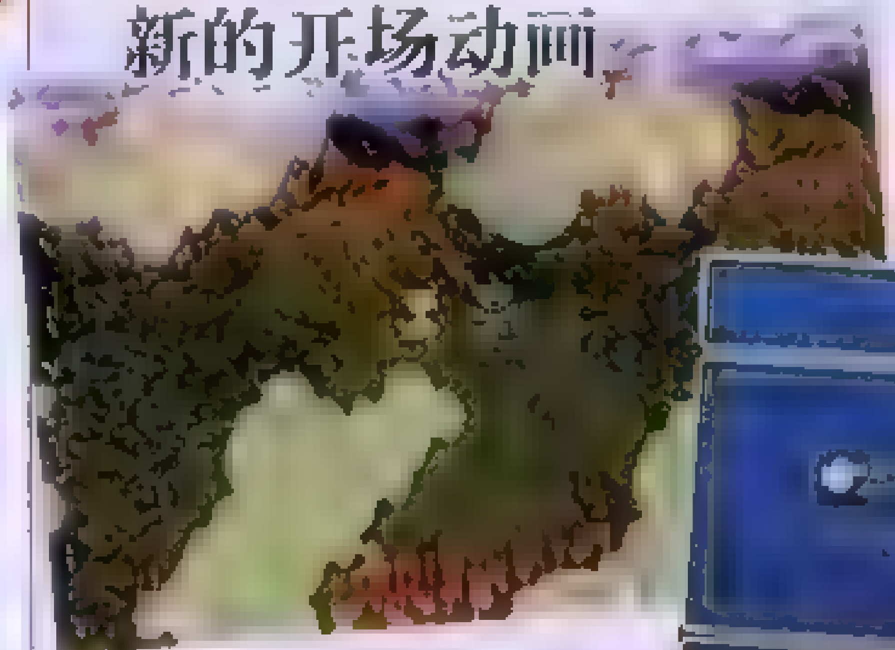
完全移植+α，觉醒的《FFⅤ》

号称“移植度120%”的本作不仅增加了新职业、新迷宫，还在一些细节进行了调整，比如沿袭了前几作GBA版移植作的汉字选择系统、对话时增加人物头像等，同时对话框也进行了一些优化，让玩家更能看清人物的对话。

对话框增加人物头像

▲对话时对话框上会显示人物头像，而且还能看到他们一些细微的表情变化。

新的开场动画

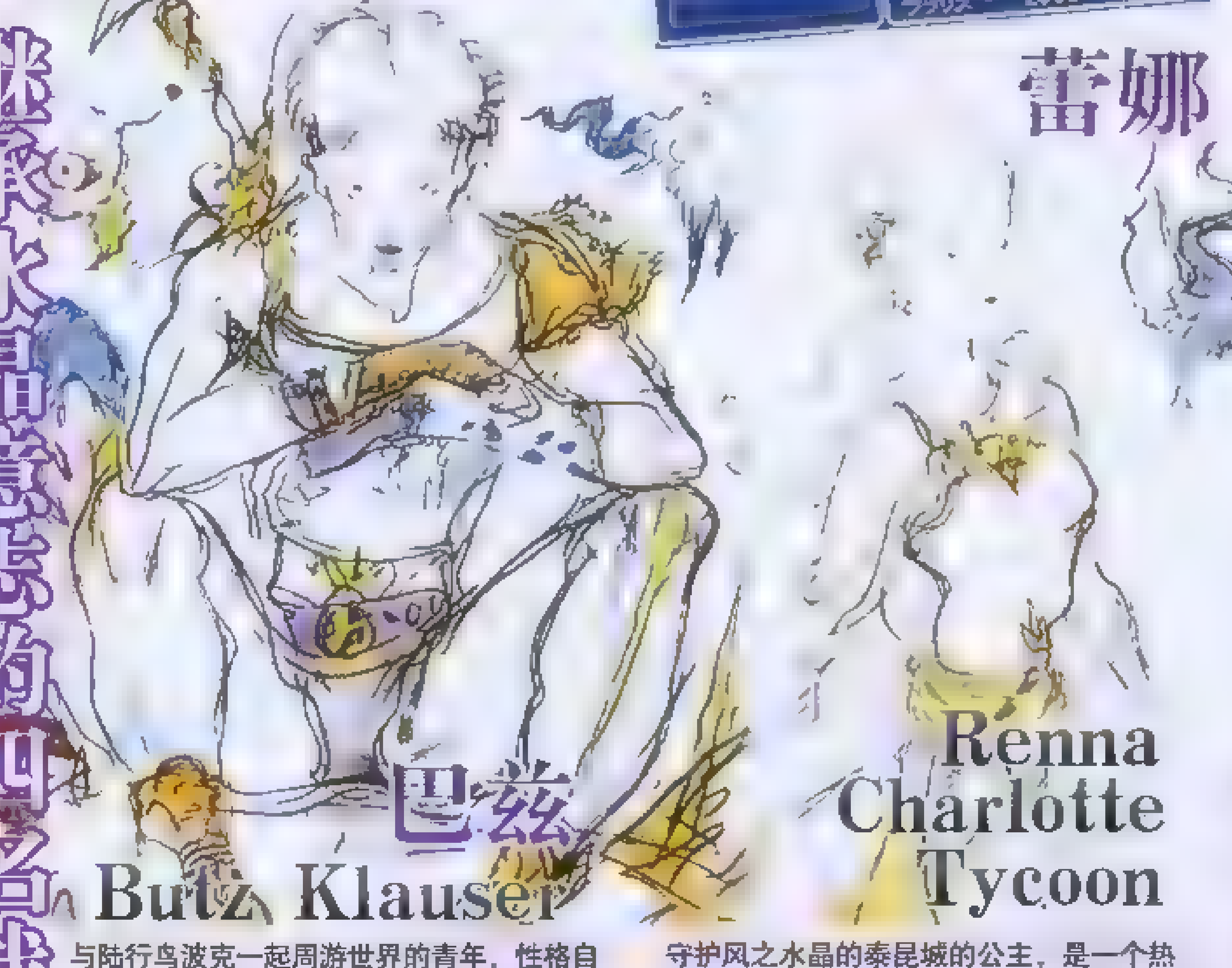


▲GBA版的《FFⅤ》增加了新的开场动画，巴兹和波克到底在看什么呢？

汉字显示

◀与之前移植到GBA上的《FF》一样，本作在设置选项中可以设置显示汉字，阅读起来也更加方便。

继承水晶意志的四名战士



巴兹 Butz Klauser

与陆行鸟波克一起周游世界的青年，性格自由奔放随心所欲，但他也有关心他人的温柔的一面。当他救下了被怪物袭击的蕾娜的时候，他的命运之轮开始转动了。

蕾娜 Renna Charlotte Tycoon

守护风之水晶的泰昆城的公主，是一个热爱大自然，对任何人都很温柔的少女。她饲养了一只宠物飞龙，这在常人眼中也许是一件不可思议的事情吧。

加拉夫 Galuf Doe

晕倒在坠落的陨石旁的老人，因为陨石的原因失去了记忆。虽然失去了记忆，但长年战士的经验让他的剑术丝毫没有衰减的意思。性格冷静沉着，有时会有一些大胆的举动。

法莉丝 Faris Sherwiz

以泰昆城附近的山洞为据点的海盗头领，性格张扬很有霸气，对同伴忠心耿耿。事实上，法莉丝的真实身分是蕾娜的……

©1992,2006 SQUARE ENIX CO LTD All Rights Reserved.
TITLE DESIGN·YOSHITAKA AMANO

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T.II PLUS

MOBILE SUIT GUNDAM SEED シード デスティニー

文 邪魔天使

爽快感，这是《联合对扎夫特》这一系列的精髓之所在，在这款游戏中我们可以充分体会到Capcom作为老牌动作游戏厂商的实力与技术。虽然动画原作是颇具争议的作品，但这并不影响这款游戏在玩家中的人气，而家用机版自然是顺应潮流，这也是无可厚非的。

PS2	机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS	NBGI Capcom	ACT
	预定2006年12月7日		日版
	对应周边未定		

究极的MS动作游戏就在这里!

2005年11月发售的家用机版《机动战士高达 SEED 联合对扎夫特》是一款经典的街机游戏移植作，作为人气街机游戏，在登陆PS2后同样好评如潮，虽然原作动画有一些争议，但游戏那良好的操作性、极佳的打击感以及众多人气角色为游戏树立了良好的口碑。作为续作，《联合对扎夫特 II 》一经推出同样获得了玩家的认可，更多的机体、更多的角色，这些都是让玩家乐此不疲的要素。现在这款街机名作又将在PS2上登场，相信广大“C.E.FANS”定会欢呼雀跃。

DESTINY GUNDAM

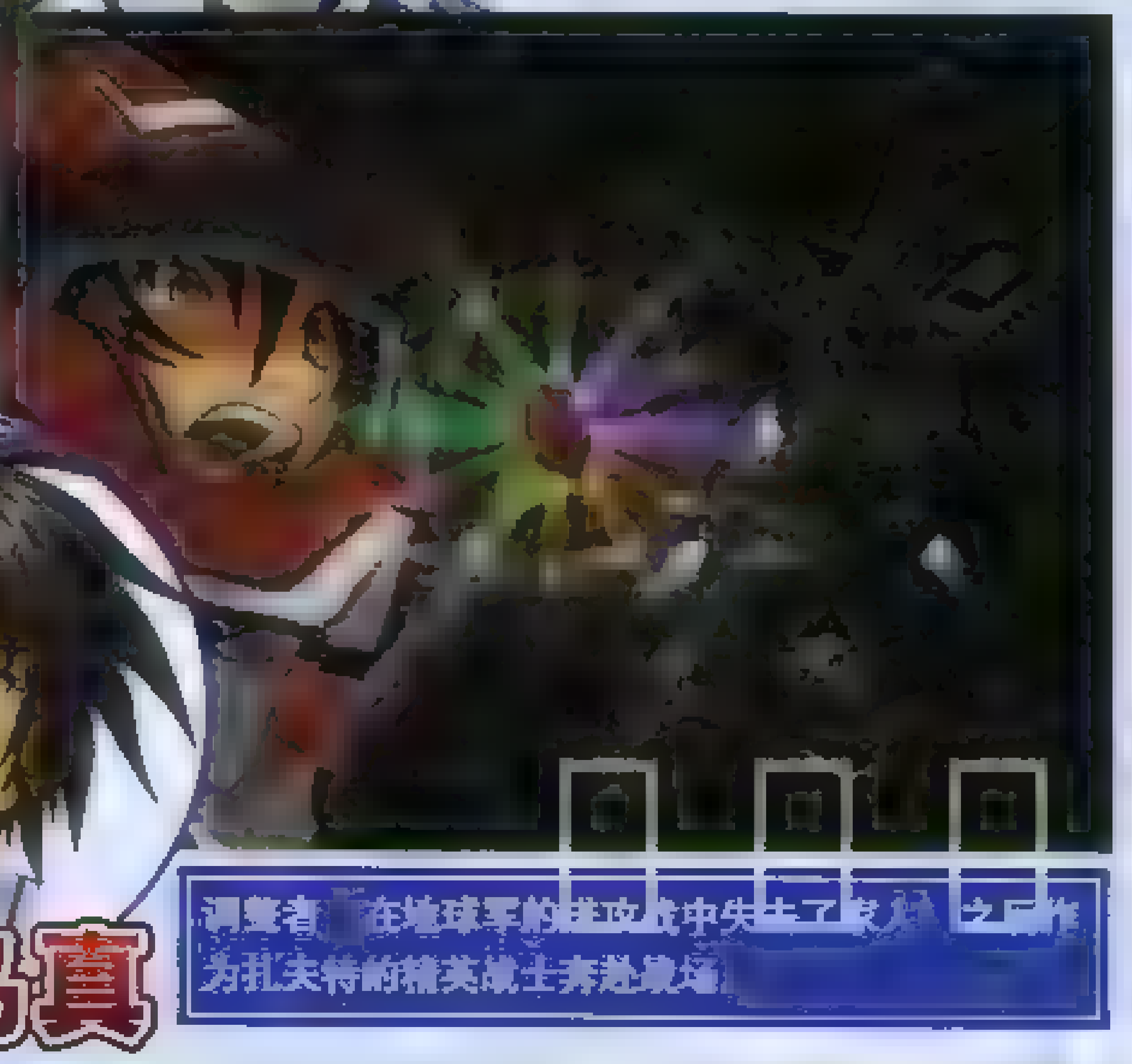
ZGMF-X42S

消费 590

▼作为主要射击攻击方式的光束来福枪是可以进行蓄力攻击的，并且威力还有所提升。

飞鸟真在故事后半乘坐的高达，扎夫特为了让联合之间的战争划上休止符而制造的机体，搭载了多种武装，无论是射击战还是格斗战都有很高的适应性，拥有能面对任何情况的超高性能。

▼命运高达的光束回旋镖有两个，当它们击中对手时可以在短时间内让对手无法行动。



飞鸟真

调整者，在地球军的进攻战中失去了家人，之后作为扎夫特的精英战士奔赴战场。

&3DM-SM

©创通エージェンシー・サンライズ

机动战士高达 观星者

STRIKE NOIR参战！

STRIKE NOIR
GAT-X105E
消费 450

以X105STRIKE为基础在驾驶时间、OS等方面都进行了强化的机体，拥有适应射击战和格斗战的超高性能，驾驶员是地球军士兵斯温。

◀该机体装备了两把手枪型光线来福枪，可以进行速度极快的连射。

超强力的Mobile Suits陆续登场！

开发者访谈1 新的消费值590的机体登场！

——与前作相比有什么变化的地方呢？

尾畑心一朗（以下简称尾畑） 这次我们想网罗《机动战士高达SEED DESTINY》的所有知名机体，所以把MS全部替换了，其中最引人注目的当然是STRIKE NOIR了，它可是很强的哦。

——那这是台怎样的机体呢？

尾畑 倾向于射击系的机体，连射几乎没什么破绽。

川濑学（以下简称川濑） 它使用的是手枪型的光线来福枪，射速很快，当找准对手的空隙后进行连续射击是非常爽快的。

——从公布的画面看似乎有蓄力射击。

尾畑 对，它可以使用蓄力射击，而且还能使用多重锁定射击。多重锁定射击可以同时攻击两个对手，这在前作中是没有的。

——那么前作中出现过的机体这次还会出现吗？

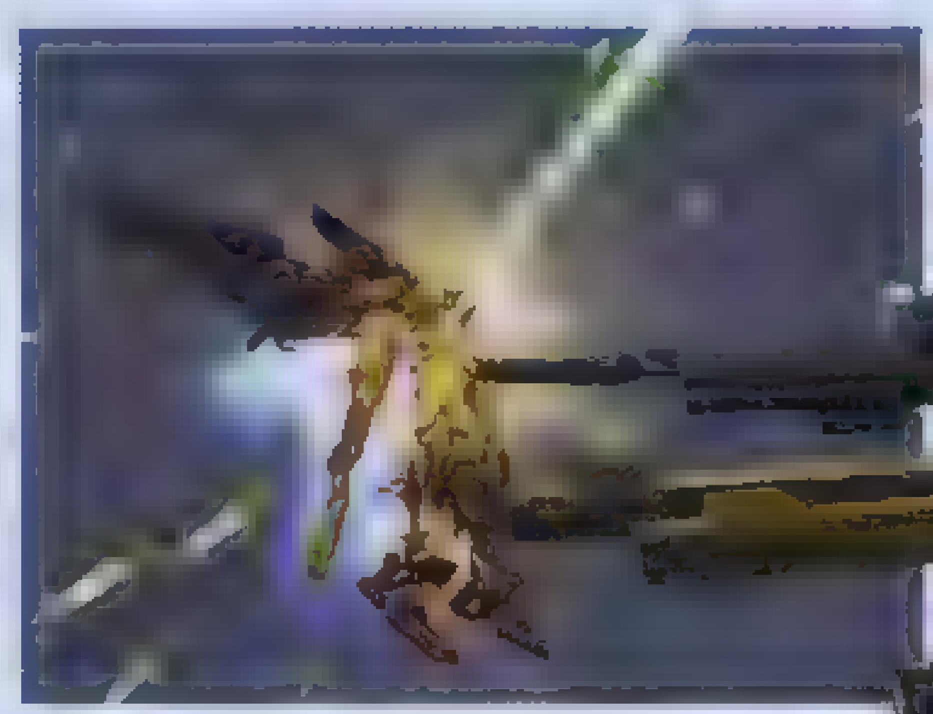
尾畑 会，而且全部都会出现，全部机体加起来有80多部呢。

——机体消费似乎全部都调整过啊。

尾畑 是啊，考虑消费值是件很为难的事情，比如FREEDOM有560，那么比它强很多的STRIKE FREEDOM如果消费值跟它一样那就说不过去了，所以我们设定了590这么高的数值。另外，前作消费值280的机体这次我们下调到了270，210的调整到了200，这样与590的机体就能组合了。

——会有毁灭高达那样规格的机体出现吗？

尾畑 那比精神力高达还大啊，开发中有人觉得这个是不是太大了，但我们还是按照原作比例做了出来，在游戏中我们也会看到它。



▲使用八咫镜后可以反射光线系攻击。

晓（大鹫换装）
ORB-01
消费 560

奥布开发的MS，最大特色是全身以金色材料制造，图为装备了大气圈内空战背包的“大鹫”状态。

卡嘉莉

◀除了能够进行光线反射攻击外，大鹫换装还有许多丰富的攻击手段。

开发者访谈2 觉醒时选择什么很重要！

——游戏系统方面有什么大的变更点呢？

尾畑 战斗中可以在冲刺、火力、速度三种能力中选择一样。

——那它们各自有什么效果呢？

尾畑 冲刺类似于前作的觉醒，防御力上升，可以连续格斗、射击；火力是提升攻击力，受到敌人攻击也不会有硬直时间；速度是可以在冲刺、侧移中取消进入攻击动作。根据对手不同，采用不同的觉醒，这让游戏的玩法更多样化了。

——前作中能变形的机体在冲刺时会自动变形，这次可以随意变形了吧。

尾畑 前作中我是想让大家活用冲刺，像原作那样在空中飞舞、射击，因此可变形机体在冲刺时会自动变形。但实际情况是玩家觉得变形用起来很难，他们只是想很普通地飞起来，这样射击也容易一些，基于这个原因，我们在本作中进行了调整。

——在本作中会增加很多可变形的机体吧？

后藤 是的。深渊、盖亚、混沌、救世主、村雨等都是可变式MS，不仅是变形，还有搭乘幻影-01的无限正义也会登场。

川濑 这些机体在空中也能进行冲刺、侧移，所以战法更多变了。当然，活用变形会让游戏变得更加有趣。

游戏画面解说

消费值 被击坠一次就会消费，当超过总值1000时队伍败北。

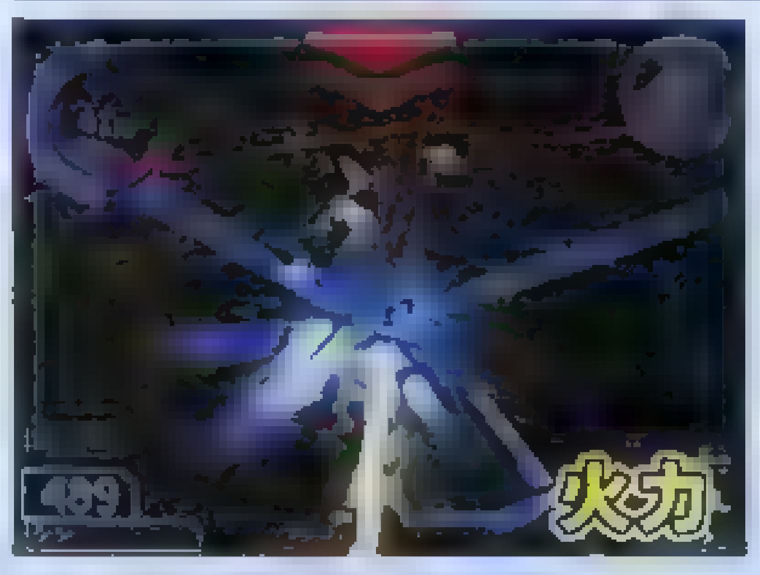
觉醒槽 受到攻击、被击坠都会增加，当蓄了一半以上就可以发动觉醒能力了。

冲刺槽 消耗该槽进行冲刺(高速移动)和进行侧移。

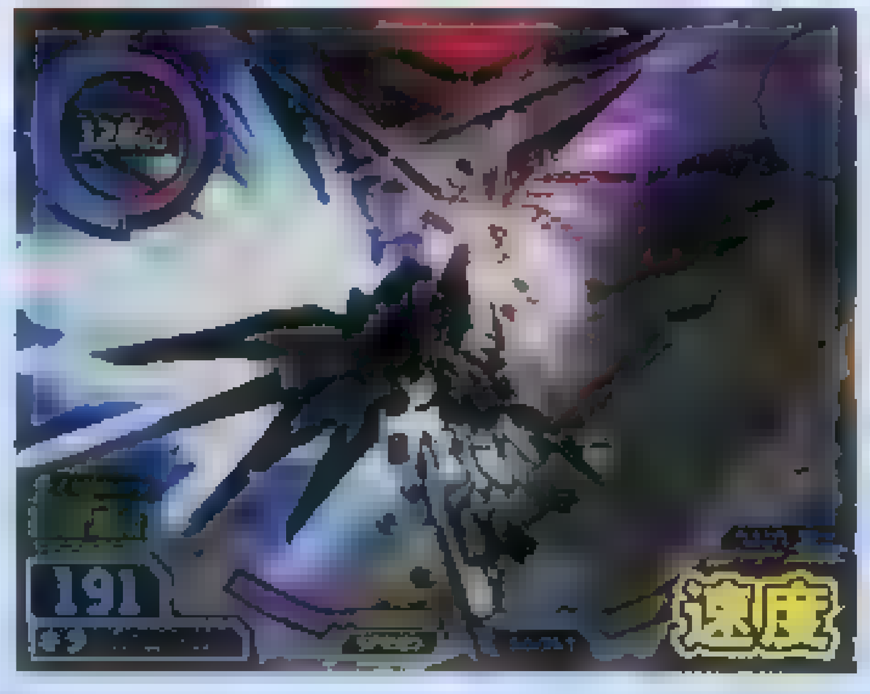
弹数 表示现所持武器的残弹数，子弹会随着时间自动填装。

耐久力 耐久力为0则被击坠，消费值越高的机体这个值也越高。

新追加的觉醒



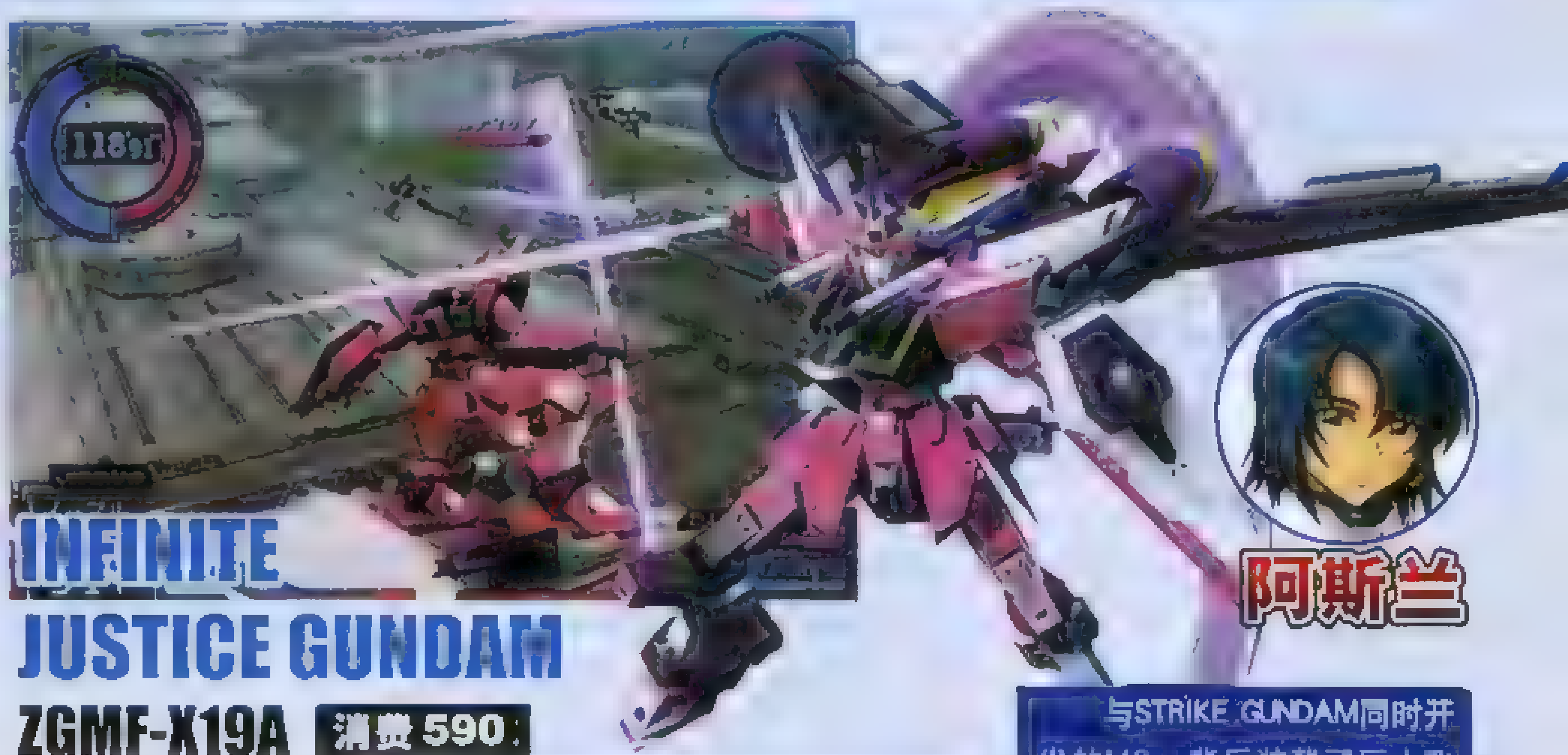
◀追加的觉醒能力之一，全部攻击的攻击力大幅度上升，另外，受到敌人的攻击不会出现硬直。



◀追加的觉醒能力，各种动作的速度都大幅度提升，可利用超高速戏弄对手。

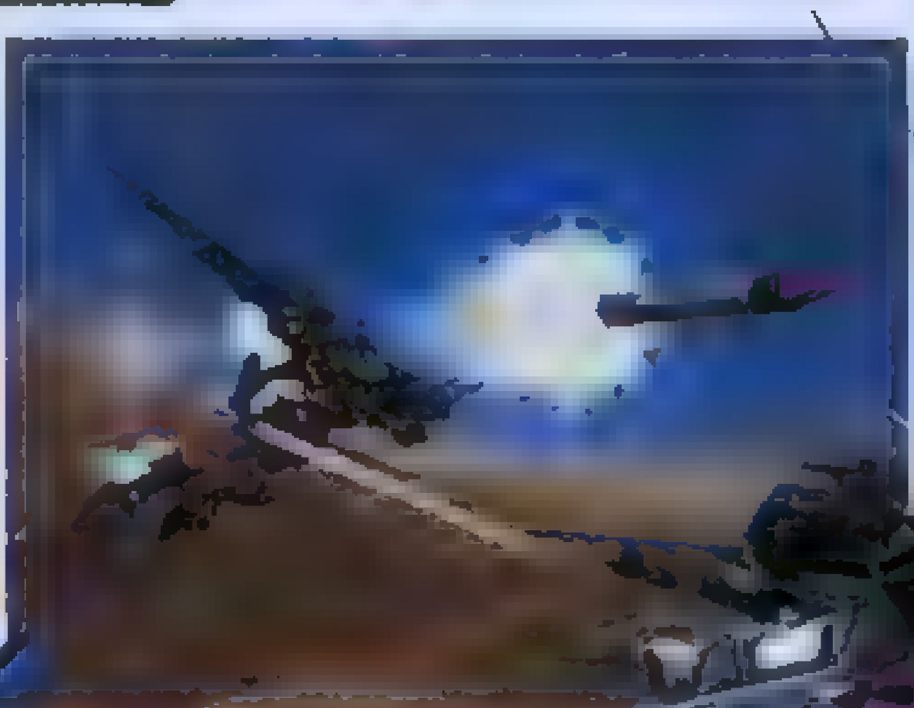
LEGEND GUNDAM
ZGMF-X666S
消费 590
雷

与DESTINY同时开发的MS，背后搭载的龙骑系统可以进行大范围进攻



INFINITE JUSTICE GUNDAM
ZGMF-X19A 消费 590
阿斯兰

与STRIKE GUNDAM同时开发的MS，背后装载了巨大飞行装置"幻影-01"，擅长多彩的格斗攻击。



◀搭载了多种飞弹，机动力高，擅长空中战。

◀强袭自由高达的性能是自由高达的数倍，而火力也更加强劲。

基拉

搭载有超级龙骑系统、激光核融合引擎等最新技术的超强MS，驾驶者是追求真正和平的基拉。

STRIKE FREEDOM GUNDAM
ZGMF-X20A 消费 590

▲使用了多重锁定后可以同时攻击两个敌人，是非常强力的技巧。

尼奥

WINDAM（尼奥专用）
GAT-04
消费 420

地球联合军的量产机，活用各种装备对应各种战斗，紫色是尼奥专用机。

新作短波

主持人语

TGS就要召开了，不知道会上索尼会有怎样的表现，想想今年E3上的尴尬，如果TGS还出什么岔子那就真说不过去了。《鬼泣4》已经公布了，感觉这次的设定很有意思，但为什么笔者想到的是这次的剧情如此具有"发散"的余地呢？而且从目前公布的人物关系来看，很值得大家大书特书。

就在截稿前《宿命2》的一段新影像公布了，除了DEEN的那首《如梦一般》依旧那么熟悉外，其他的东西让人耳目一新，不禁让人感叹：这年头，如果每个厂商都像Namco这样认真做游戏就好了。呵呵，TGS上应该就有试玩了吧，大期待！

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

NBA街头篮球2007（暂名） | SPG | X360

单挑？斗牛？放马过来！

《NBA街头篮球》是EA继传统体育运动游戏之后树立起来的"BIG"系列运动游戏中的王牌，这类游戏的特点就是动作夸张华丽，将游戏的爽快度推向极致，追求视觉上的火爆享受。

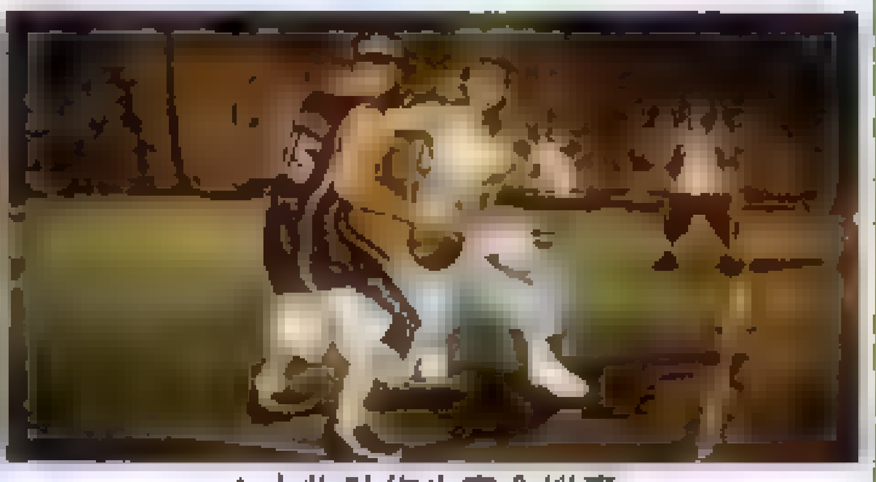
而次世代能给这类游戏带来最直观的感受就是画面上的提升，本作在画面上的飞跃用"惊人"来形容都有些分量不足，无论是人物还是场景都产生了质的变化。整个比赛的环境大为改观，这次的赛场更像一个"社区中的篮球场"了，四周的景物都给你"真的存在于那里"的感觉。而人物的刻画就更加真实了，特别是运球动作更加细腻逼真，扣篮特效更加华丽耀眼，完全展示了次世代的威力！

本作也将发售其他机种的版本，不过X360版本将先于其他机种率先上市。 [文：多边形]

▲细腻的刻画随处可见。

▲火爆的场面层出不穷。

▲游戏场景登峰造极。

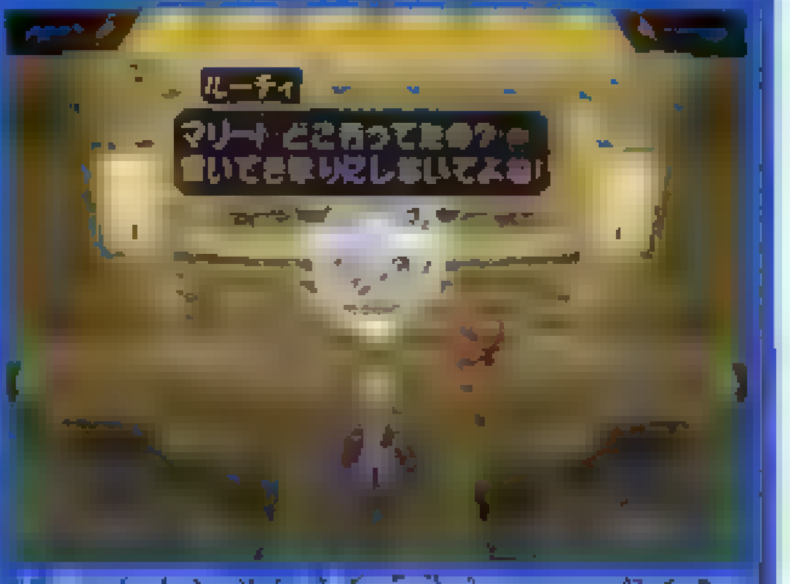

▲人物动作也完全拟真。

以"命运"之名再临

1997年12月，"《传说》系列"第二作《宿命传说》登陆PS。九年后，在FANS如潮水般的呼声中本作的复刻版终于将在PS2上发售，本作也是该系列第一次完全重制版。PS2复刻版《宿命传说》的主题曲依然延用了DEEN的《梦であるように》(如梦一般)，正是这首歌，曾感动了无数玩家。

更加戏剧性的情节、更富性格的角色

[illegible]



▲[illegible]

宿命传说 | RPG | PS2

Tales of Destiny | NBGI | 日版 | 预定2006年

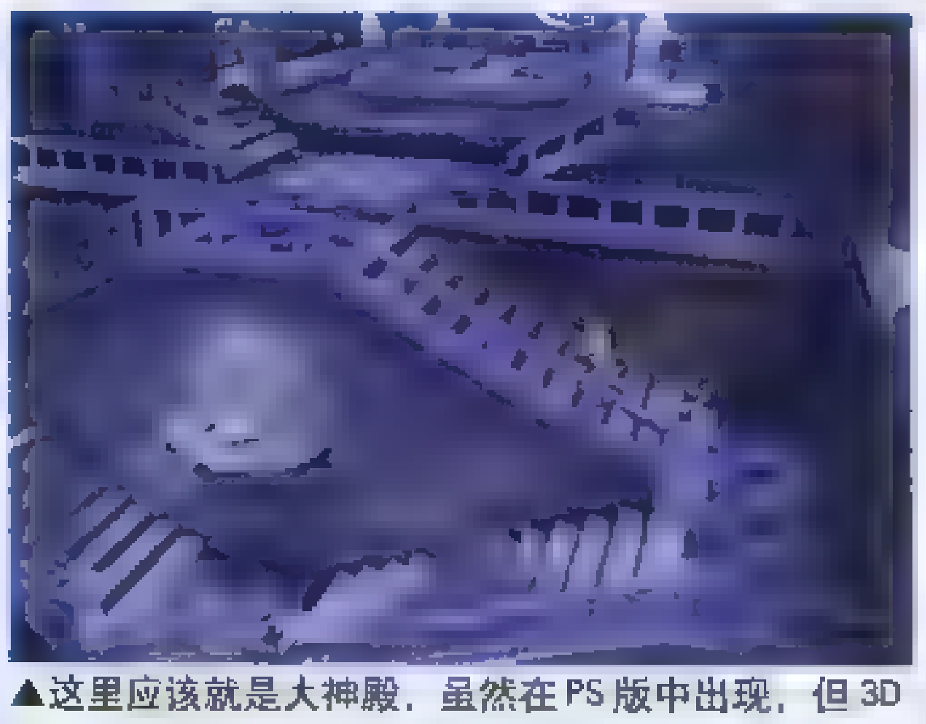
战斗系统

独树一帜的战斗系统可谓是"《传说》系列"的一大特色，但PS版《宿命传说》的战斗却缺少了一些爽快感，令广大FANS大失所望。不过，PS2复刻版当然是会进化了。本次的战斗系统沿袭了PS版的"E－LMBS系统"(Enhanced－Linear Motion Battle System)并进行了大幅强化，而且还新增了"AR－LMBS系统"(Air Real－Linear Motion Battle System)，也就是可以跳到空中使用特技的全新系统，令战斗爽快感倍增！ [文：邪魔天使]

▲空中魔神剑？总之很爽快！

3D的迷宫和城镇

曾经2D的迷宫和城镇将以3D全新的形态登场！相对当初的《幻想传说》而言，PS版的《宿命传说》可以说没什么进步，迷宫和城镇甚至有些"粗制滥造"。而PS2复刻版实现了全3D的崭新形态，游戏将更加乐趣十足！


▲这里应该就是大神殿，虽然在PS版中出现，但3D还是会给人一种全新的感觉。

世界传说 光明神话

RPG | PSP

NBGI | 日版 | 预定 2006 年冬

世界的传说，你的传说

作为不同于传统“《传说》系列”的作品，“《世界传说》系列”以原创主角为主人公，囊括了众多《传说》作品的角色为卖点在玩家中有着不错的口碑。原创角色使玩家更有代入感，而且能收到众多原有的角色作为同伴，再加上更加灵活的育成方式，这使得游戏更有独特的魅力。

基本职业 Class

战士	盗贼	僧侣	魔术师
使用斧头的擅长物理战斗的职业，一击的威力高，在前线会非常活跃。	一击威力低，但由于身体灵活，所以可使用快速的连续攻击，还能从敌人身上偷到道具。	擅长回复以及增强人物能力的术，在队伍中一定会很活跃，即使单独行动也不必担心。	擅长使用攻击型的术，队伍中的魔法炮台，对近身物理战很弱，但术的威力高于技。

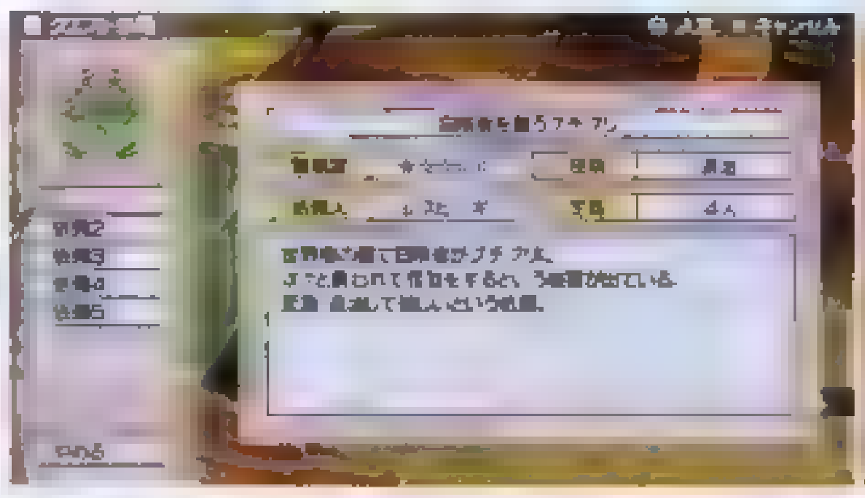
队伍编成 Party

▲根据自己角色职业的特点编成队伍，取长补短是最基本的原则。

本作中除了原创角色外还有很多原作中的同伴登场，玩家可以自由地将这些熟悉的角色编入到队伍中。编成是在村里的宿屋进行，队伍人数最多4人，而玩家可操纵的角色可以是原创角色也可以是原作中的角色。

任务 Quest

在城市的公会中与任务中介人对话就可以接任务了，接到任务后就可以去委托人那里打听具体内容，基于其要求玩家要去其他城市或到迷宫中探险，当任务完成后再与委托人对话就可以拿到报酬了。

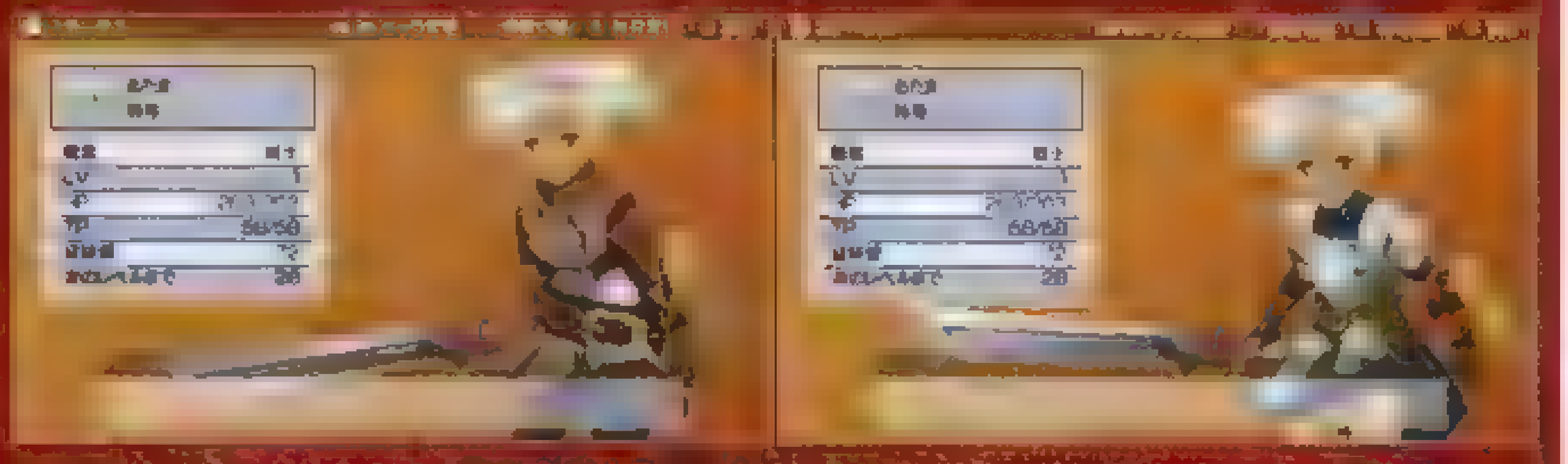

▲接任务时可以看到任务的难易度、任务种类、委托人以及所需人数。

▲找到委托人接受委托，然后开始进行委托的内容。

[文：邪魔天使]

Point 外貌随装备变化！

熟悉《传说》的玩家都知道，游戏中除了换装可以看到有变化的就只有武器和盾，但这次的《世界传说》可以在更换防具的时候改变人物外观，这不得不说是一大进步。


▲装备的搭配也是本作的乐趣所在，也许你会为了外观而无视人物的能力哦。（笑）

超级机器人大战 XO

S·RPG | X360

真·高清宽屏机战诞生！

作为移植自NGC版的作品，X360版的《机战》在许多地方进行了一些增强，比如追加了新剧情、新对话和新机体，战斗动画对应高清输出和16:9，追加机师特写，援护采用画中画表示，机体建模增加了细节，用色鲜艳，而在镜头运用方面也有所改善。针对X360那强劲的网络功能，本作还对应Xbox LIVE，现在就让我们来看看《机战》到底会有哪些变化吧。

演出 POWER UP！

虽然是移植作，但在画面上厂商还是下足了功夫，游戏整体画面都有所增强，驾驶员的特写比例增大、援护时采用画中画来显示，使得原本就强调视觉演出的《机战》更有魄力。

援护窗口

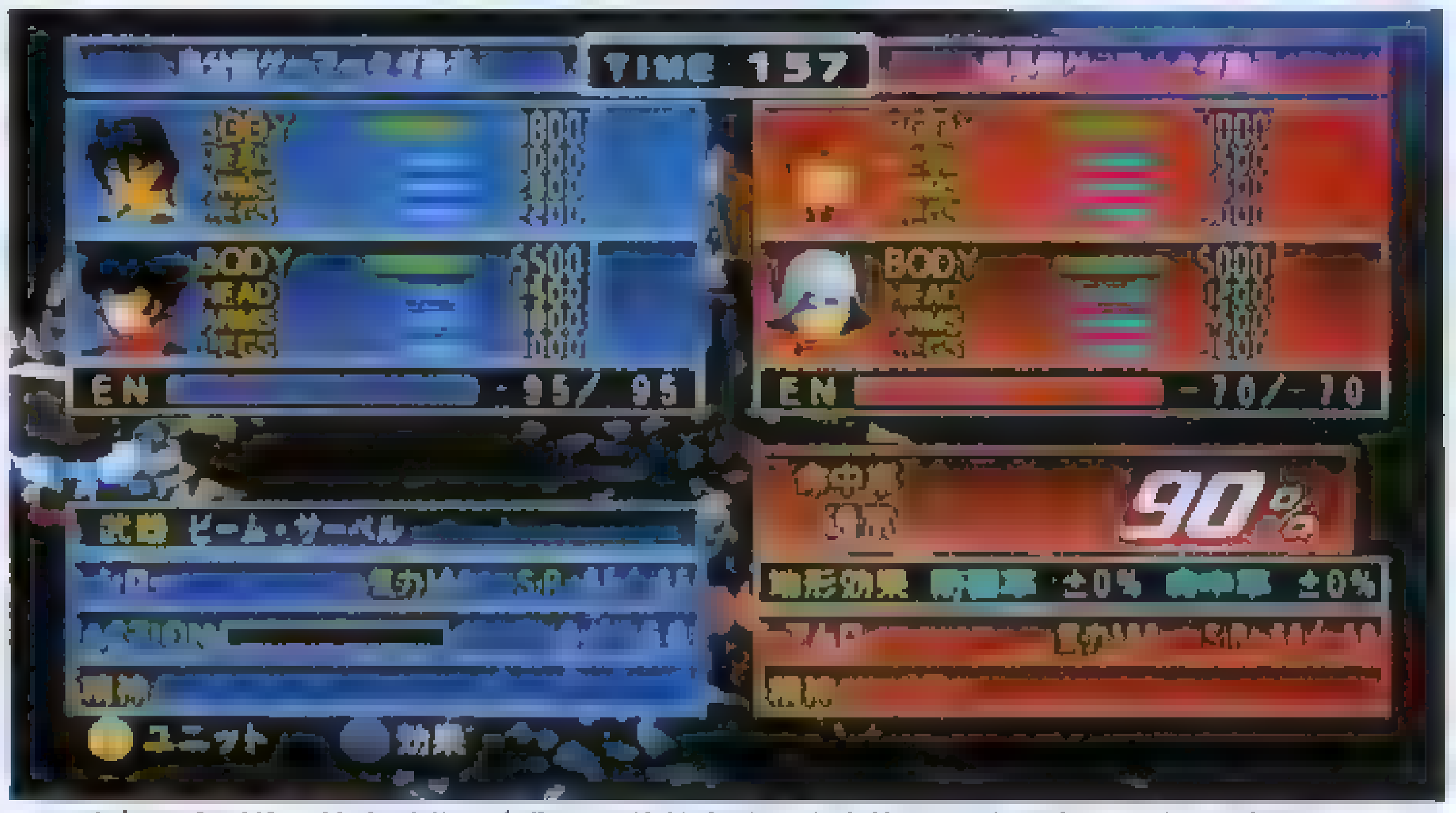
本作中追加了战斗动画中驾驶员的特写演出，在使用特定武器的时候就会有特写出现了。

人物特写演出

进入援护攻击的时候，进行援护的角色就会以窗口的形式出现，这让整个进攻很有连携感。

Xbox LIVE 对战

作为次世代主机中网络功能最强大的Xbox360让一款游戏对应网络是件很轻松的事情，不过对于《机战》而言却意义重大，因为这在机战史上是从没有过的事情，而且以前玩家也想过用自己培养的角色进行对战，现在Xbox360为他们提供了一个如此好的空间，这也是本作的最大魅力所在。



▲玩家与玩家对战，这在以前根本是不可能的事情，现在终于可以通过Xbox LIVE实现了。

参战作品一览

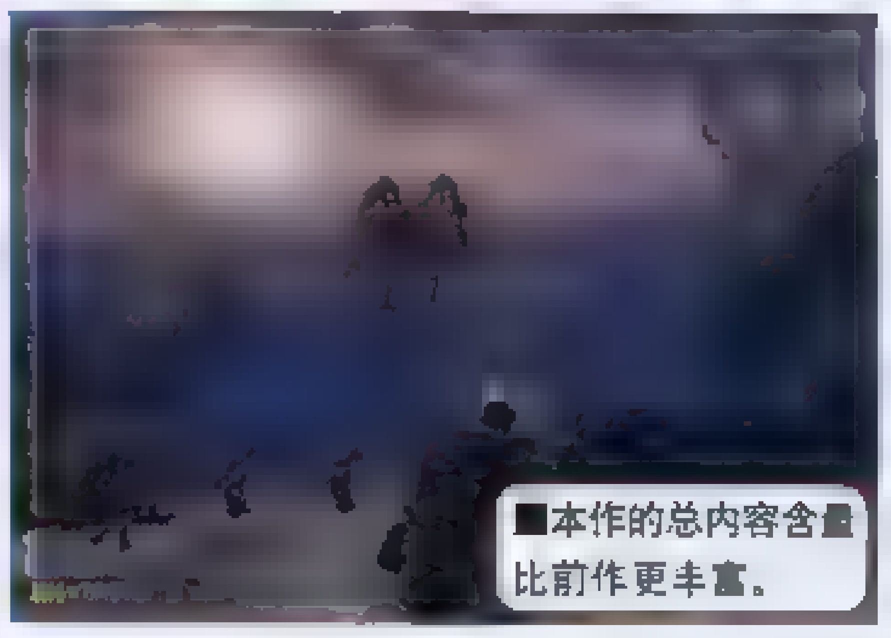
机动战士高达
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达 第08MS小队
机动战士高达 逆袭的夏亚
超兽机神 断空我
银河旋风 无赖我
银河烈风 幕臣我
银河疾风 流离我
绝对无敌雷神王
最强机器人 大王者
重战机 艾尔盖姆
苍之流星 雷兹纳
机甲战记 龙骑
真盖塔对NEO盖塔
无敌机器人 特莱德G7
未来机器人 达尔塔尼亚斯
魔神皇帝OVA

[文：邪魔天使]

海豹突击队：联合突袭 | ACT | PS2

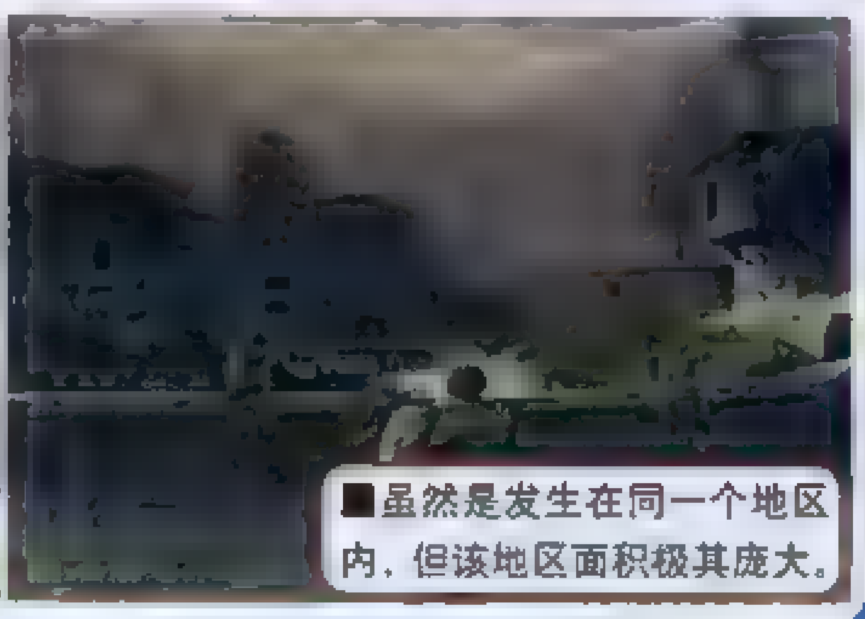
SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault | SCEA | 美版 | 预定2006年第4季度

最强PS2军事动作游戏再临！


■本作的总内容含量比前作更丰富。

“《海豹突击队》系列”是SCEA打造的最受欢迎的军事战术动作游戏系列，该系列最大的卖点就在于出色的网络多人模式，这款最新作除了保留前作的32人网络模式外，还新增了4人合作游戏，同时也加强了单人模式。本作的单人模式不再是发生在多个地区，而是一场由18个任务构成的战役，任务的执行顺序玩家可以自己挑选。本作对团队命令菜单进行了简化设计，让玩家在单人模式中也能更简单地与战友进行战术搭配。敌人的AI将会更加聪明，会根据自身使用的武器调整攻击战术。最为有趣的是本作与PSP版的互动性。例如在一个叫做“冬刃”的任务中，PS2版的任务是进入直升机坠毁区，但是在附近有很多敌人守卫。若是在PSP版中将这些敌人干掉，将PS2和PSP的记录同步之后，再进行PS2版本时，玩家就会听到通讯信息中说敌人已经被另外一个队伍干掉，现在可以安全进入了。 [文：星夜]

■团队协作一直是本系列的最大乐趣。


■虽然是发生在同一个地区内，但该地区面积极其庞大。

前线：战火之源 | FPS | 多机种

Frontlines: Fuel of War | THQ | 美版 | 预定2007发售 | PS3/X360

原《战地》骨干团队跳槽新作！

本作的开发公司Kaos Studios并非初出茅庐的小辈，它是由前Trauma Studios的开发者和在海外评价颇高《战地：1942》的关键技术的开发者组成的一家全新工作室。《前线》将在很多方面实现开发商基于次世代平台的设计团队协助的构想。如果成为了机械兵种团队中的一员，玩家就可以同战友一起驾驶着各式各样的战争机器，如坦克、装甲车、武装直升机等投入战斗，并且通过武器上先进的通讯器材还可以进行大量的战场资源共享。玩家所操纵的战争机器都是当今各国最先进的武器或者是正在设计建造中的。能在游戏中提前体会到驾驶未来将要服役的战车或战机的确是一件令人兴奋的事。《前线》是一款强调团队协助的游戏，所以玩家团队协助能力将直接影响战斗的胜利。 [文：ACE飞行员]

◀ 这磅礴的气势简直犹如世界大战。

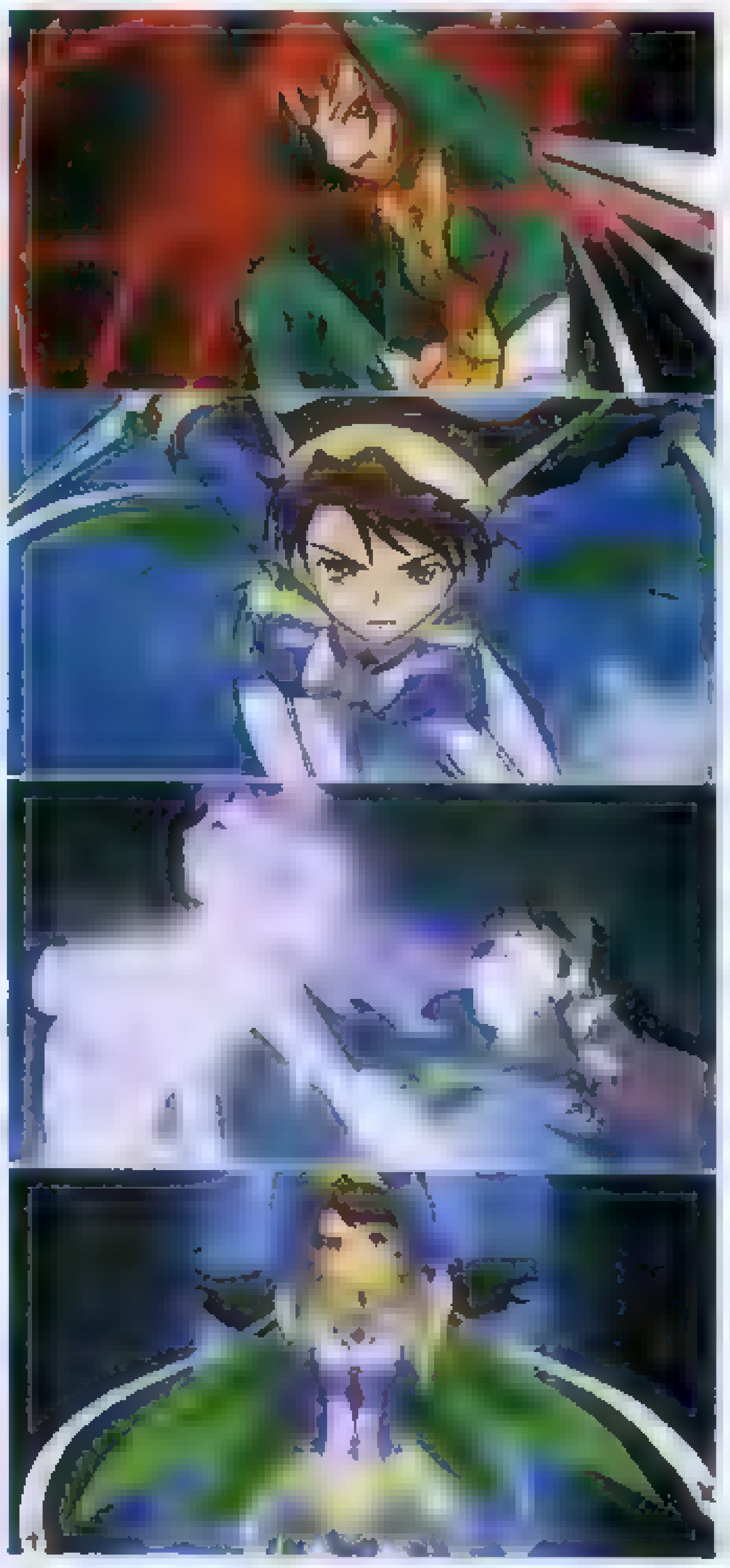
▼ 玩家可任意选择不同职能的兵种。

◀游戏还加入了RPG的要素，可以通过战斗积累经验值提升技能。

战斗着的少女才是最美丽的！

舞-乙HiME 少女舞斗史！！ | FTG | PS2

舞-乙HiME 乙女舞斗史!! | Sunrise | 日版 | 预定2006年11月9日


▲动画全部重新制作，绝对让FANS大呼过瘾！

Sunrise公司自2004年末开始推出自己的“舞-Project”后，其在动画、漫画以及游戏等领域的强劲势头便一直无人能敌。单在游戏方面，2005年6月于PS2上推出的系列第一款游戏《命运的系统树》虽然更换了人设以及剧情，仅仅沿用了原作的名称以及基本世界观，但仍然受到FANS的好评（PC版的加强版《舞·HiME·命运的系统树 修罗》更是刚刚发售不久）。除此之外，在PSP平台上目前已经推出了两款作品，分别是今年2月的《舞·HiME～爆烈！风华学园激斗史》以及4月的《舞-HiME鲜烈！真 风华学园激斗史!!》。虽然称不上高素质，但对于FANS来说已经足够了。

作为首次登陆PS2的同题材作品，本作仍将重点放在了原作中华丽、爽快的“舞斗”上。原本作为普通学生的爱莉卡、尼娜等人，在获得主人（Master）的认可后，借助耳边佩戴的宝石GEM换上舞斗服获得超常的能力。游戏中不仅有控制少女们进行对战的“混战模式”，更有突破原作范畴的“IF模式”，保证让FANS过足瘾。 [文：十六夜]

多彩的模式以及收集要素

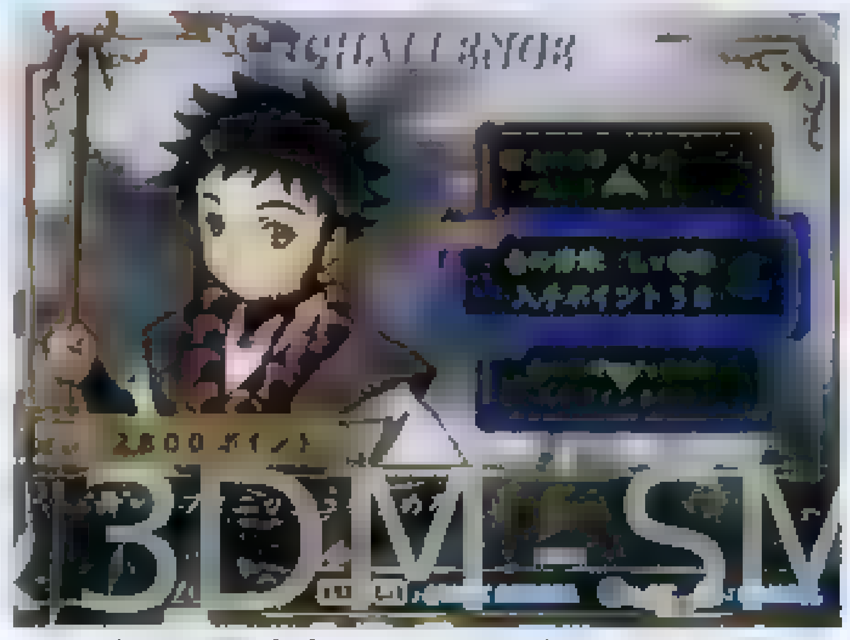
看过原作动画的玩家一定都知道，少女们的战斗不仅充满了速度感，更是将舞台搬到了空中。游戏中同样将这种感觉完整地保留了下来，玩家将在广阔的场景中与对手展开壮绝的战斗。游戏引入“舞值”的概念，当战斗中玩家进行攻击的时候“舞值”就会上升，通过消耗规定的舞值，玩家控制的角色能够发动华丽，致命的“舞攻击”！游戏除了常规的故事模式外，还有完成指定目标的任务模式和生存模式。除此之外，完成特定条件还能够获得原画、CG以及影像等隐藏要素，相信一定会谋杀FANS大量的时间。

▲原作中各角色充满个性的必杀技都得以再现。

▲特效以及画面表现非常出色。

游戏独享的乐趣

作为游戏，尤其是在动画结束后N久推出的游戏，打破原作设定的乱斗自然是必不可少的。在本作的“IF模式”中，玩家不仅能够看到许多原作中不可能发生的事件与对话，更能与传说中的对手较量！


▲收集要素众多，保证谋杀你的大把时间。

圣女贞德 | S·RPG | PSP

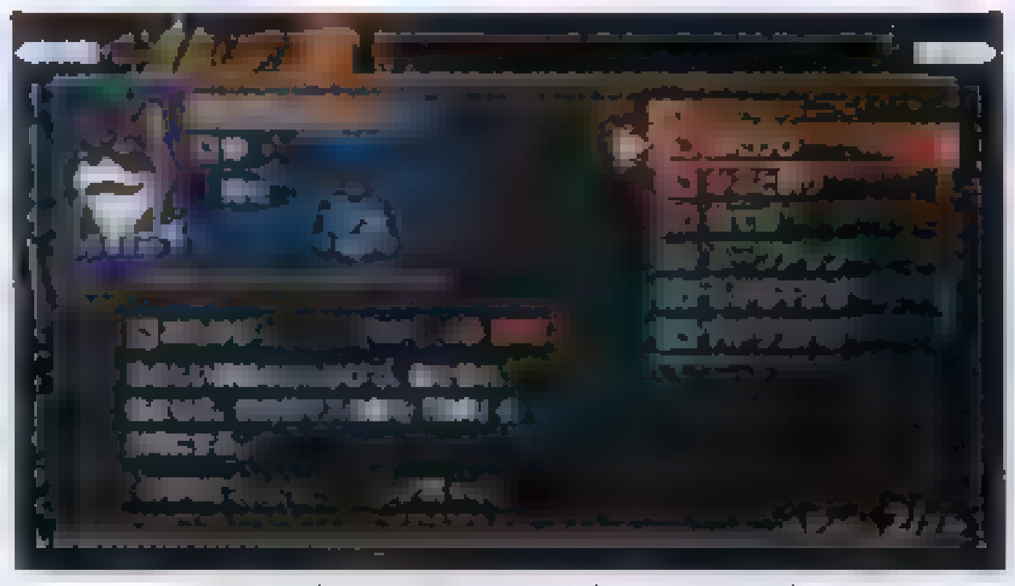
SCEJ/Level5 | 日版 | 预定2006年冬

遵从神之声的少女

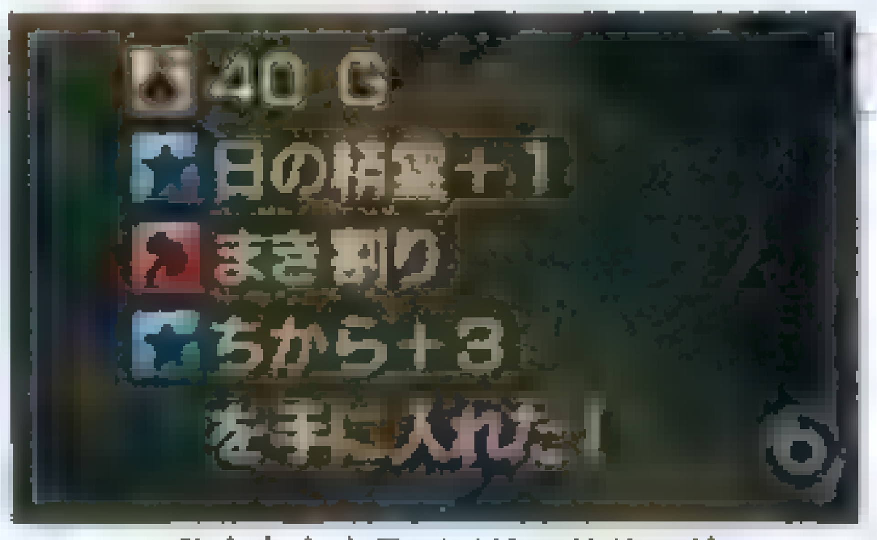
作为Level5进军S·RPG的第一弹，本作受到了来自各个方面的关注。在之前的杂志中我们已经介绍了游戏的故事概述以及基本的战斗系统，这次介绍是将在游戏中登场的兽人同伴以及技能石和合成等重要系统。

技能石

本作引入了技能石这一概念。在游戏中技能石是指封印有技能或魔法的特殊宝石，当玩家装备这些宝石后，就能够在战斗中随时发动相应的各种魔法或特技。除此之外，装备某些技能石后还可以提高装备者的能力，这样玩家就可以根据战斗需要或个人偏好来决定角色提升哪些能力了。



▲游戏中技能石的种类有100种以上。



▲敌人身上也是可以掉下技能石的。

技能石的种类

游戏中技能石一共分为四类，不同种类的技能石除了颜色不同外拥有的性能也完全不同。目前已知技能石总数将达到100种以上，看来到时如何收集齐全部技能石将是另一个困扰我们的地方了。

种类	性能	代表技能
红色	装备后增加物理必杀技	灵魂剑　集中精神，在周围产生剑刃攻击敌人。
紫色	装备后拥有特殊能力	舍身：化身为狂战士，此时攻击力上升防御力下降。
绿色	装备后可以使用魔法	治愈之风：回复范围内我方角色一定程度的HP。
蓝色	装备后可追加或强化特定能力	先制：在被敌人进攻时，有几率发动先制攻击。

技能石的取得方法

在战斗中消灭敌人后玩家能够随机获得敌人遗留下的钱袋或技能石，而技能石的使用程度直接影响了掉落的概率，因此仅仅靠在战斗中打倒敌人只能获得中等级别的技能石。如果想要拥有稀有的技能石，除了运气外，玩家还要借助技能石的合成。目前已知两块同种类的技能石可以合成出全新的技能石，但由于合成前玩家并不知道会有什么结果，因此可想而知"热启动"这一功能将会是多么的重要。　[文：十六夜]

勇敢豪爽的兽人战士

拉·伊鲁

在初期加入贞德军中的兽人战士，凭借无人可比的腕力远近闻名。性格果断直率的拉·伊鲁，第一次遇到贞德就被她平易近人的态度所吸引而决定加入到贞德的军队中。

年龄：40岁　武器：斧
声优：斋藤志郎

The Darkness | FPS | 多机种

The Darkness | 2K Games | 美版 | 预定2007年4月2日 | PS3/X360

借助地狱之力展开的黑帮仇杀故事！

根据畅销漫画改编的阴暗派第一人称射击游戏《The Darkness》为我们讲述了黑手党杀手Jackie的黑暗经历。在Jackie的21岁生日前夜，他获得连自己都胆寒的黑暗力量，传说中的恶魔"The Darkness"进入了他的体内。从那一刻开始Jackie就变成了被恶魔附体的行尸走肉。他能用这股力量干什么，他要用这股力量干什么都成为了游戏的最大卖点。"《The Darkness》最吸引人的地方莫过于玩家可以召唤长眠于体内的恶魔并借助它们的力量来战斗。"2K Games市场部负责人介绍说。由于忠于原著漫画，游戏加入了许多特殊设定，主角不仅可以使用枪械，同时还可以召唤触手形态的恶魔。Jackie面对的不仅仅是人间的敌人还有更多来自地狱的邪恶势力，各种超自然效果在游戏中也会得到全面的展现。结合了现代黑帮犯罪主题和超自然恐怖元素的《The Darkness》将成为次世代主机上一款令人注目的作品。

[文：ACE飞行员]

▲发散着尸气的恶魔触手围绕在Jackie身体四周。

海豹突击队：亡命战队2 | ACT | PSP

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2 | SCEA | 美版 | 预定2006年[illegible]月[illegible]日

超级特种部队掌上行动！

《海豹突击队：亡命战队》对于掌机游戏来说是一款技术非常惊人的游戏，不仅画面逼近了家用机版，还实现了多人网络模式的语音通信功能。续作《亡命战队2》不仅会在各个方面都加以强化，而且与PS2版还将有丰富的互动性。本作的多人模式有12张地图，包括来自前作的4张地图和8张全新地图，可谓相当厚道。玩家在战斗过程中会得到两种经验值，分别提高命令权限和在当地的影响力，前者的提高可以获得军方更为强力的支援，例如空中打击、医疗支援等，后者的提高可以获得有关任务的更多内部情报，并且可以进行黑市武器交易，获得更多特殊武器。本作的单人游戏部分有14个任务，多数可由玩家自由选择，由于故事背景与PS2版基本相同，因此很多任务与PS2版相同，不过任务目标和路线不同，是以不同团队的视点展开的。

[文：星夜]

▲本作在操作上也进行了优化改良。

▲游戏界面非常简洁明了。

3DM-SM

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×0 热血推荐×1 栏目主持 ACE飞行员

炎炎夏日仿佛已经过去，昨日的降温让人怀念起秋季的美好。随着暑期的结束，今年的暑假档期游戏也全部发售完毕，总体情况并不令人满意。3年打造的《梦幻之星 宇宙》、ACQUIRE最后一款PS2游戏《神业》都没能达到预期的效果，的确令人有些不快。本期黄金眼仅有一款复刻作品PSP版《幻想传说 全语音版》受到了编辑们的青睐。由三上真司监督的《神之手》将在下期登陆“黄金眼”，编辑部内关注这款游戏的人不少。由于获悉日本媒体对本作的评价不高，这反而激发了我们的兴趣。

幻想传说 全语音版

热血推荐

画面 音效 系统 总分 26

■传说中的经典再临。

邪魔天使

这是一款让你玩了之后会感动的游戏，它让你知道何为“经典”。**全语音让整个游戏活了一起来，不仅使故事更生动，而且让角色更加的鲜活。**战斗画面中人物比例的调整以及快速的读盘都看得出厂商十分有诚意，而通关后新增的GRADE SHOP更是让游戏的耐玩度提升了一个档次。

雨滴

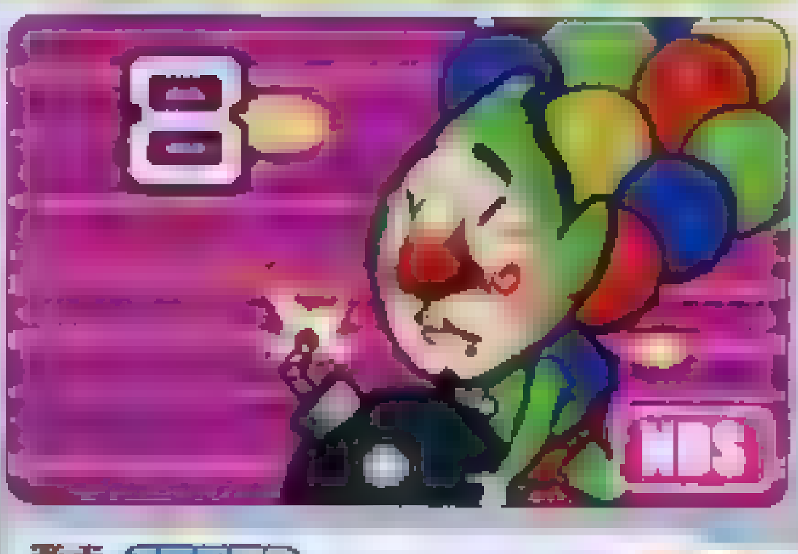
这是献给广大“传说FANS”的一份厚礼，**虽然已经复刻过两次，但Namco那诚恳而扎实的制作态度再一次证明好游戏是不会随着时间而被人忘记的。**真16：9以及全新的战斗画面给人视觉的享受，全语音更是满足了广大恋声癖的要求，再加上众多的新要素，让游戏更加完美。

卡伦

一款很有诚意的复刻作品，全语音后的效果非常惊人，以前是“哑剧”，但加入语音后玩家很容易就被吸引到故事中。**新增的多周目要素让人欲罢不能，更激发了玩家重复游戏的动力。**游戏的手感依旧那么优秀，虽然可能让适应了新《传说》的玩家有点不习惯，但还是看得出厂商的用心之处。

■UMD■NBGI■TALES OF PHANTASIA FULL VOICE EDITION■RPG■2006年9月7日■1人■无对应周边■320KB

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园



画面 音效 系统 总分 23

■是男人就要拼命赚钱。

纱迦

任天堂对炒作自己经典游戏里的配角真是有独到的一套，而且还不断推陈出新，乐此不疲。这次“《塞尔达》系列”里的绿色小人儿又作为主角在NDS上登场了。游戏的素质比较高，系统、画面、音效都表现得相当到位。**惟一不爽的是汀格尔大叔的走路速度也太慢了点，**让人有上去踢他两脚的冲动。

猫太

该作是十分现实的一作，深刻的向玩家揭示了少年大冒险和三十多岁大叔大冒险的世界有着如何巨大的差别。在这个游戏中，不管干什么，甚至连走路，想看喷泉喷水都要付钱，真正做到了“没有钱，寸步难行”。**总之，它终于直白地向我们解释了为什么勇者的世界中没有大叔这个道理。**

雨滴

只有玩过这个游戏的人，才会知道“金钱”原来是如此的可贵。虽然猥琐的汀格尔大叔的出发点十分邪恶，但游戏的素质确实不错，而金钱在游戏中的地位也第一次上升到了如此高度——金钱数归0就会Game Over！**在连与NPC说话都要付钱的游戏里，玩家的敛财之旅确实充满了艰辛。**

■卡带■Nintendo■もぎたてチンクルのぼっ色ルッピーランド■RPG■2006年9月2日■1人■无对应周边■自带记忆功能

黑道圣徒

画面 音效 系统 总分 22

■有模有样的“GTA Like”作品。

GOUKI

也许像这样《GTA》类型的游戏应该适可而止了——最起码也要有一些新的尝试。当然，不是说这款游戏很差劲，正相反，**从一开始的人物编辑模式起整个游戏就给人很成熟的感觉，**但这种感觉太过熟悉了，以至于你的角色被“SMOKED”掉之后不用想你都能猜到游戏会从什么地方重新开始。

多边形

印象中这是X360上第一个“GTA Like”的游戏，不过显然它没有能成为“旗帜”的能力，对于次世代平台机能的发挥极为有限。游戏场景显得很空旷，人物和景物的比例使得画面有些失真，而物理引擎也有些问题。**游戏惟一的优点恐怕都集中在干净的画面上了，不过也仅此而已。**

星夜

《黑道圣徒》这款游戏在今年的E3展上就已经试玩过，当时感觉很不好，**画面看不出次世代的感觉，**游戏过程也比较无聊。不过最终版本的感觉稍好一点，驾车的操作感还不错，剧情部分也算合格，爆炸效果尤其值得一赞。不过任务的种类还是比较单调，并且还是存在明显的BUG。

■DVD-ROM■THQ■Saints Row■ACT■2006年8月29日■1～12人■无对应周边■960KB

梦幻之星 宇宙

画面 音效 系统 总分 22

■期望越大，失望越大的游戏。

十六夜

游戏画面和上一作相比并没有太大的变化，**而以往提高战斗乐趣的“节奏攻击系统”也被无情地取消，**所以单从游戏性上来说，本作只是一款让人似曾相识的A·RPG。游戏的故事仍然是在浩瀚的宇宙中展开，每个星球上不同的自然风光还是为游戏增添了不少亮点，系列的老玩家依然不可错过。

晴天

延期数次的本作只能用不过不失来形容，无论是画面还是操作都会给系列的老玩家十分亲切的感觉。除了原创的故事模式外，游戏也提供了单机的自由模式，玩家同样可以在一个虚拟的网络世界中和多名同伴一起完成各种各样的任务。重复率极高的过场动画也显示出厂商有点不负责任的态度。

多边形

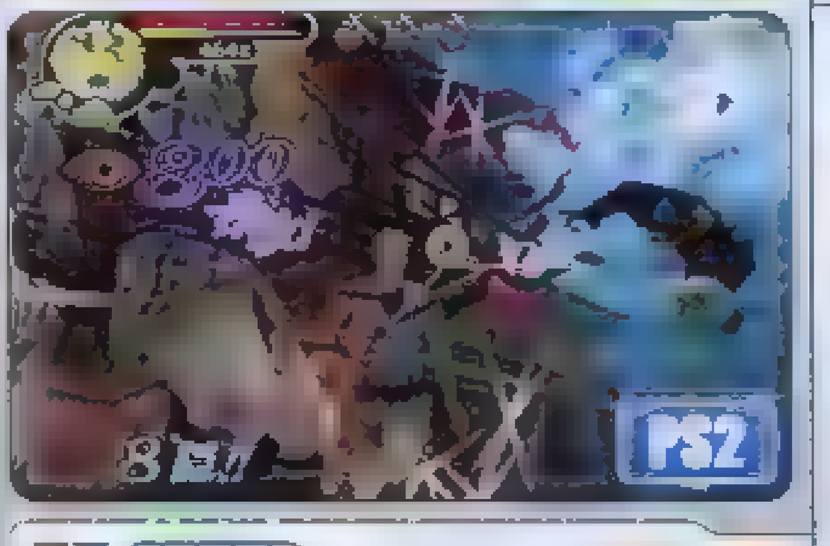
作为一个PSO的老玩家，我对这次的PSU并不满意。画面、音效基本停留在三年前的水准，而系统的变更也让人不太习惯。游戏视角的问题依然没有得到很好的解决。**由于准备工作不到位，游戏发售后SEGA官方服务器接连出问题，导致正式运营时间被推迟到10月**这游戏三年的工夫都用在了哪里？

■DVD-ROM■SEGA■ファンタシースターユニバース■A·RPG■2006年8月31日■1～4人■对应网络多人在线■235KB

麦登橄榄球07/Madden NFL 07/EA Sports/SPG/多机种 评分 [illegible]

EVE 新世纪/EVE New Generation/角川书店/AVG/PS2 评分 [illegible]

神业



画面 音效 系统 总分 22

ACE飞行员

以偷盗为主题，强烈的旧日本时代气息都是本作独一无二的优点，但游戏的致命伤也比比皆是。依然不够成熟的视角、频繁的读盘、比较混乱的游戏规则都给人一种恨铁不成钢的感觉。**由于采用R1单键隐蔽操作，导致游戏的其他隐秘技巧和各种道具几乎都成了废物，整个游戏构架和乐趣也随之崩溃。**

纱迦

游戏的画面很一般，视角也有问题，拖慢的情况屡见不鲜。但这绝对是一款创意十足的作品，在玩之前你无法想像原来游戏的玩法是这样。丰富多彩的偷盗技巧以及各种收集要素都令你有一玩再玩的冲动。游戏具有一定难度，幸好提示也相当多，而且从头再来也不会一无所有，算是比较体贴。

胜负师

原本以为这是款"天诛LIKE"游戏，没想到差别会这么大，玩法自成体系，由很多系统点集合而成，具有一定深度。只是游戏的基础建设并不到位，画面时常掉帧，不断变大的包袱也使原本并不体贴的视角更加烦人。**义盗的概念有新意，但实施起来主角海老三更像一个抢匪，并不具说服力。**

单键隐蔽操作毁了这个游戏。

■DVD-ROM■ACQUIRE■神业 KAMIWAZA■ACT■2006年8月31日■1人■无对应周边■900KB

瓦尔哈拉骑士

画面 音效 系统 总分 21

晴天

本作是一个集冒险和任务于一身的原创作品，游戏中场景的描绘也十分细腻，让人有眼前一亮的感觉。除了主线剧情外，各种报酬丰富的支线任务仍是然游戏的着重点，游戏中最多可与六名同伴一起战斗，十分具有魄力，但由于近战系职业的攻击判定十分严格，所以游戏的总体难度并不低。

雨滴

剧情苍白，流程单一是本作最致命的缺点，初玩之下比较有趣，但是深入之后就会发现做任务和走迷宫带来的兴奋度不能持久，后期很容易就会厌倦。**升级缓慢降低了游戏的乐趣，而最可怕的是还存在为数不少的BUG，**虽然是PSP上的原创游戏，本作也实在是可玩可不玩。

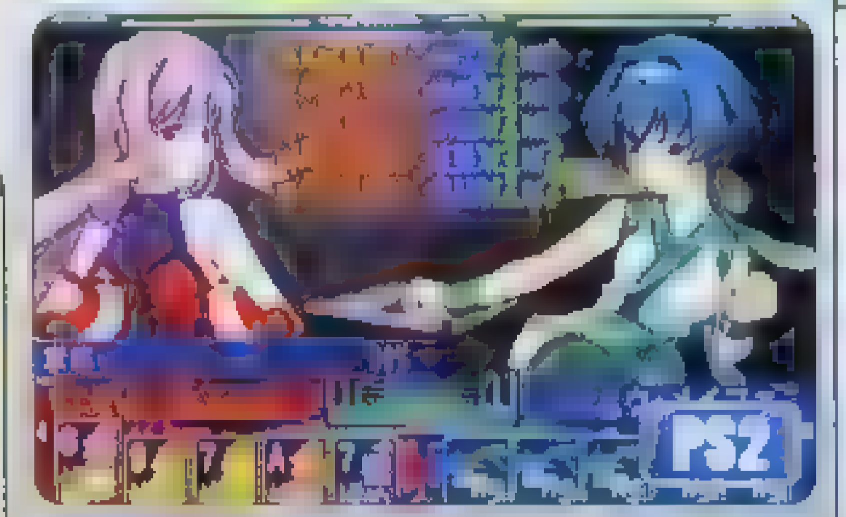
邪魔天使

一款非常传统的RPG，处处都充满着青涩、复古的氛围，再加上游戏用色比较偏灰，所以让人玩起来很有怀旧的感觉。游戏的起点不低，初期如果不熟悉系统很容易死。战斗采用自己操作并配合按键发动必杀技的形式非常好，而**众多的同伴也是让战斗显得很热闹，不过这样显得战场太小了。**

攻击判定是游戏最大的问题所在。

■UMD■MMV■Valhalla Knights■A・RPG■2006年8月31日■1～6人■对应网络对战■自带记忆功能

摔角天使 生存者



画面 音效 系统 总分 20

纱迦

昔日的美少女经营游戏名作，如今又再度于PS2上复出。游戏秉承了系列的一贯特色，聘请了强得令人发指的声优阵容。**游戏中共有206位美少女登场，人设也颇为不错。**除了团体经营模式外，还收录了多种对战模式。不过游戏的隐藏要素不多，到后来就单纯地演变为收集CG，耐玩度不高。

十六夜

玩家将扮演职业摔跤团的社长，将最终登上日本女子职业摔跤界顶峰作为目标，率领旗下成员拼搏。初期玩家要尽快网罗到优秀的选手，当她们通过训练获得足够实力后就可以参加各种比赛。**本作采用卡片式战斗系统，玩家手中的卡片决定了角色的每个动作，**相信能够满足那些厌倦了一键通关的玩家。

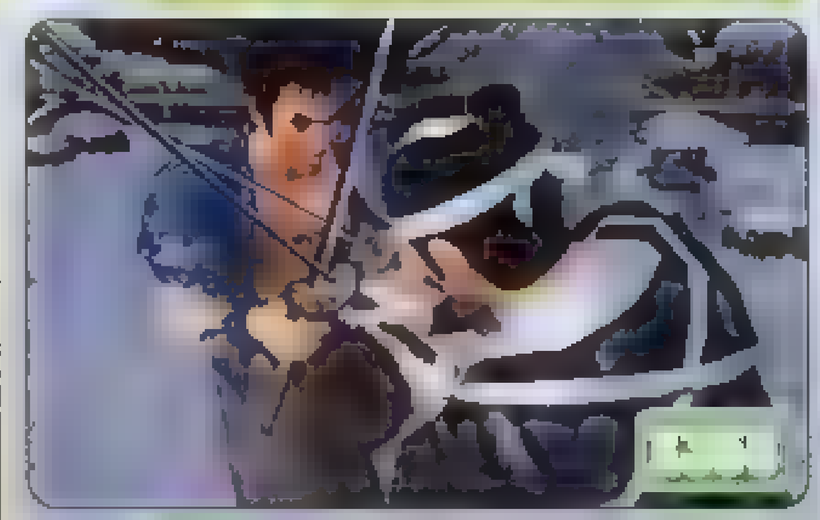
卡伦

光看声优和人设，206位美少女的豪华阵容着实令人兴奋。不过游戏的玩法没有什么进步，作为主打模式的团体经营变化较少，到后来就只剩下收集和育成的重复。对战采用卡片游戏的方式，对于想亲手操纵这些美少女战斗的人来说是个打击。**另外游戏缺乏针对新手的教学，这点很不体贴。**

这么牛的声优阵容，你上哪儿找去？

■DVD-ROM■Success■レッスルエンジェルス サバイバー■SLG■2006年8月24日■1～2人■无对应周边■1737KB

剑豪 ZERO



画面 音效 系统 总分 17

纱迦

作为次世代平台上的第一款《剑豪》系列作，画面上的进步是明显的。随着角色和场景的描绘更加细致，对战时的紧张气氛也增加了不少。初期只能使用3人，后期会有诸多来自不同时代的剑豪以供选择，但去掉了自创角色的设定，令人大为不解。**所谓的Xbox LIVE对战完全不知所谓。**

猫太

游戏的玩法与过去大相径庭。本篇改为按关卡进行游戏，根据玩家表现来获得奖励。初期玩家的能力不足，再加上不熟悉新系统，玩起来会比较困难。能力成长也比较单调。游戏虽支持Xbox LIVE对战，**玩法竟然是用自己培育的角色以AI自动控制的方式来进行对战，简直让人哭笑不得。**

ACE飞行员

我真的没能体会出游戏中所谓的变化莫测的高端剑术系统。悬、待、攻、斩、弹、撤……**这一切繁琐的设定不仅没有增加游戏的乐趣反而给人累赘之感，别扭的移动动作简直急死人。**依靠次世代主机，虽然游戏的画面提升了，但如何让游戏变得有趣，看来制作人并没有想到什么好点子。

不知所谓的Xbox LIVE连线对战。

■DVD-ROM■元气■剑豪ZERO■ACT■2006年9月7日■1～2人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

BLOOD+ 暗夜之吻

画面 音效 系统 总分 17

邪魔天使

一款风格比较怪异的游戏，特别是在画面表现上，类似于《杀手7》的设定很有视觉冲击力。故事方面小夜部分走的是原作路线，这一点很好，但在AVG部分有些单调，倒是战斗部分做得还算不错，很有特色。原创角色青山的部分显得与原作有些差异，甚至有些格格不入，有些画蛇添足了。

十六夜

由出产《杀手7》的Grasshopper负责开发的本作让人看到了一个画面另类的《Blood+》。游戏在战斗爽快度上还是可圈可点的，简单的操作保证让任何玩家都能轻松过瘾，**但相对较低的难度很有可能会导致擅长动作游戏的玩家很快失去耐心，**另外游戏还有收集要素，FANS应该会比较满意。

纱迦

老实说，用《杀手7》的风格来表现《BLOOD+》的世界还有些合谱，不过本作的画面确实差了点儿。游戏为原作FAN和ACT爱好者准备了两套操作方法，尝试了一下高难度操作方法后发现还真不简单，**光是教学模式就很让人头大。过场动画不少，不过素质不高，而且没有字幕，令人失望。**

又一款《杀手7》画风的游戏诞生了。

■DVD-ROM■NBGI■BLOOD+ ONE NIGHT KISS■A・AVG■2006年8月31日■1人■无对应周边■90KB

妖人 幻妖异闻录/あやかしびと 幻妖异闻录/Datam/AVG/PS2 评分 19

黄金眼评分

23

杀手：血钱

文 小白龙　◆游戏时间：40 个小时以上

多机种（PS2、Xbox、X360）/DVD/Eidos/2006 年 5 月 20 日 /2018KB/1 人 / 美版 /39.99 美元

如果你要我说出这款游戏的缺点，我可以说出大把大把，美版游戏“该有”的缺点它都有：操作问题、视点问题、打击感问题等等等等。但如果你想当一回真正的职业杀手，那么这款游戏可能就是你的首选。

结果不重要 关键是过程

之所以说这款游戏是一款最“职业”的杀手游戏，并不是因为它强调潜入与暗杀，而是因为它真实复杂的场景以及高自由度的游戏方式。很多美版游戏的关卡都会被划分成一个个小任务，玩家必须按照游戏预先设定的路线一步步接近目标，最后才能将目标暗杀。而《杀手：血钱》给我们的却是一个近乎真实的世界。游戏每个关卡的场景都十分宏大，各式各样的建筑物、大量的NPC、可使用的物品交织成一个复杂的场景，而我们的刺杀目标就置身在这样一个复杂的场景中。游戏没有固定的潜入模式，没有固定的暗杀手法，这一切留待玩家来思考。一些关卡的刺杀目标甚至在关卡的初期就会完全地暴露在玩家面前，我们只需花费一颗子弹就能将其收拾，但你却不能这么做，因为解决目标并不意味着过关，玩家还要想办法全身而退，在众目睽睽之下开枪刺杀目标换来的无疑是如潮水般涌来的子弹。我们需要考虑的是如何神不知鬼不觉地暗杀在保镖包围下的目标人物，在暗杀成功后又如何全身而退。思考与尝试往往要花上一个、甚至数个小时，而取目标性命的行动就只在一瞬之间，但那一瞬会给予玩家莫大的成就感。当玩家进行二周目游戏的时候，过关可能只是数分钟内的事情。这时你又可以换另一种路线、另一种方法暗杀目标，换一个角度思考就会找到新的乐趣。这也是该系列游戏的魅力所在。

一样的杀手 不一样的手法

可能有人会说：“做杀手哪有这么麻烦，用狙击枪不就得了吗？”。没错这款游戏也有狙击枪存在，这也是暗杀目标最安全的手法。但本作里能用狙击枪的关卡少之又少，目标人物大都躲在密不透风的建筑物里。即使他们在室外，要移动到有利的狙击地点有时比潜入目标的住宅更加困难。又是潜入？那不是老掉牙的题材吗？那有什么特别的。“通过变装潜入”这就是区别，这也是该系列游戏的一贯特色。通过更换不同的服装，杀手47号就能进入相应的区域。就如在大型邮轮关卡中，玩家的任务是刺杀邮轮的船长，而找到船长，我们必须依次经过甲板、引擎室、游客区、厨房，最后才能到达船长室。我们必须换上相应的服装才能顺利通过这些区域，首先是船员、然后是服务生、接着是厨师、最后是船长保镖的衣服。我们必须千方百计地从NPC或者更衣室取得这些服装。而这仅仅只是接近目标的其中一种路线。我们还可以选择先穿上船员的衣服，避免进入邮轮的内部，从甲板不断向上移动，最后将船长以及他的保镖一起解决；又或者我们可以在取得厨师服后，在船长的蛋糕里下毒，不需大动干戈就能将其置于死地；我们也可以在游客区的食物中投入麻醉药，以此造成混乱，乘机刺杀目标。可以说只要你在游戏中多发现一种服装或多一种道具，暗杀的方法也会相应增加。“利用场景中的物品制造意外死亡”这一概念在本作中也得到强化。食物、机器、动物、煤气、高压电、吊灯，只要你能想到，它们都会成为最致命的武器。而本作最受冷落、最没存在感的武器无疑就是那些“善良的枪”了……

极其出色的关卡设置

虽说该系列的所有作品都离不开变装、都离不开暗杀，但游戏却一点不会让人觉得乏味，这全归功于游戏出色的关卡设置。本作的关卡并不多，但每一个关卡都可以给你一种全新的体验。就以拉斯维加斯的赌场、节日的街道为例，两个关卡都极具特色，暗杀目标的思路也完全不同。在拉斯维加斯的赌场我们可以看见大量的监视仪器，两个目标人物相约在赌场的酒吧进行交易。两人会先后进入赌场，玩家必须利用这个时间差先解决其中一个目标人物，再穿上他的服装附会，并在交易的箱子上装上炸弹，如此才能将两个目标不留痕迹地暗杀。然而你也可以选择在他们所住的酒店房间埋伏，等待时机将他们暗杀。节日的街道作为本作最令人眼前一亮的场景，里面拥有海量的NPC，而我们则要在茫茫人海中暗杀两个目标人物。这两个人物会到处移动，甚至会进入周围的建筑物。笔者曾经在人海中到处寻找他们的踪迹，一个小时下来竟然一无所获……最后才发现在暗杀了他们的头目以后可以取得对讲机，通过对讲机的对话就能清楚他们的位置，同时他们的位置也会在地图中出现……这里所说的仅是冰山一角，其余关卡的设置亦相当巧妙。

听觉冲击

虽然本作的画面水准算不上出类拔萃，但精美且充满异国风情的场景却让人印象深刻，场景音效的表现确实可圈可点。在临场感十足的音效衬托下，游戏将田园的恬静、西部小农庄欢腾热闹的婚礼、拉斯维加斯的奢靡、地下舞会疯狂的气氛表现得淋漓尽致。游戏的音乐不仅十分出色，还会随着游戏的实际情况发生变化：时而平静压抑，时而急促紧凑。这一松一紧、跌宕起伏的音乐一方面为游戏营造出电影式的气氛，另一方面也让玩家的投入度大增。

注：以上图片均来自X360版。

黄金眼评分 25 热血推荐

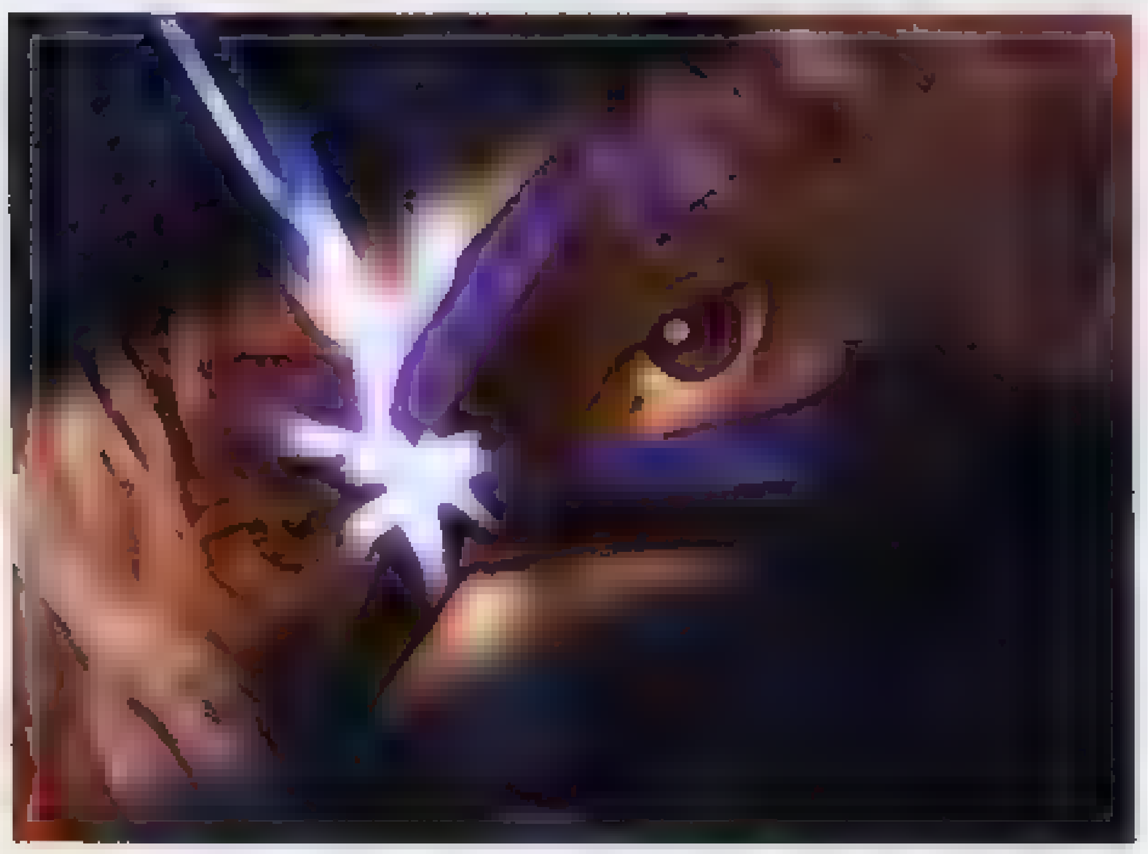
战国 BASARA 2

文 纱迦 ◆游戏时间：40个小时以上

如果非要给这个游戏定个性，那么我想一定是正面肯定的。

PS2/DVD/Capcom/2006年7月27日/143KB/无对应周边/日版/6980日元

进化：2代 VS 1代



如果非要给这个游戏定个性，那么我想一定是正面肯定的。虽然1代在很多人看来极其简陋，但游戏依然有着不少亮点。而2代在保持这些亮点的基础上，追加了大量游戏内容，自然给人的感觉要好很多。

单从数据来看，游戏的新增内容包括：6名角色、2个游戏模式、40个道具、80把武器、2种属性、30个关卡和1首歌曲。从实际内容来看，游戏的进化之处要远远超过以上数字所能表达的含义。虽然仅增加了6名角色，但如果算上前作中与其他角色动作重复的阿松、眷日，实际上等于增加了8名角色。模式方面新增的故事模式和大武斗会模式是每位角色都有的(宫本武藏无故事模式)，仅这两项就增加了至少40个小时的游戏时间。而且每个模式都有让玩家不得不打的理由。

基本系统方面，除去对前作的完善和加强外，主要增加了金钱概念。玩家可以用金钱去提升角色的能力，并在初期就可以购入优良的武器和防具。其作用可谓相当重要。而战斗系统方面，主要增加了战极魄力、连击评价、究极婆娑罗技这3项。战极魄力与杀敌数挂钩，连击评价直接关系到金钱，虽是初次加入的设定，但设计得非常合理。倒是初期比较关注的究极婆娑罗技在事后被证明仅是婆娑罗技的强化版，略微有些让人失望。

前作就有的天下统一模式，在本作中也有惊人的进化。天下统一模式的主要价值在于通关后可以拿到每位角色的隐藏服装。而游戏中又加入了夺宝和称号的新设定，这使得玩家在重复挑战天下统一模式时也有了动力。至于自由合战模式，由于关卡总数上升了，自然也更加值得一玩。各角色增加的新招就更不用说了，每名角色用起来都有焕然一新的感觉。

当然，如果不是1代的起点太低，也显不出2代的飞速进步。现在"《战国BASARA》系列"已经形成了自己的风格，并已经对"《无双》系列"的统治地位构成了一定的威胁。

要素：随机 VS 固定

当笔者的游戏时间刚刚达到两位数时，曾一度惊叹于本作的隐藏要素安排：各大隐藏要素平均分配到4大游戏模式中，导致你每个模式都不能不玩。而各隐藏要素又是息息相关的，让你明知这是时间陷阱却又不能不往里面跳。

具体地说，就是：故事模式关系到每位角色的片头片尾CG动画收集，各角色的专用道具以及隐藏角色的取得均要通过此模式；天下统一模式中有限定获得的部分道具，另外还关系到各角色的隐藏服装；大武斗会中可以取得各角色的最强武器和最强防具。除此之外，在所有模式中都可以随机获得部分道具。

一切都很合理？如果没有那个所谓的解锁设定，可能真的称得上是合理吧！所谓解锁，是指每级武器(或防具)必须在拿到该级的LV1形态后，才能在战场上随机取得更高级的该级武器(或防具)。那么解锁道具如何取得呢？除了部分可以在商店中直接购买外，其余的要打过3种不同难度的天下统一模式和长达100战的大武斗会模式才能拿齐。天下统一通关3遍倒也罢了，大武斗会实在不是一件容易的事情，100战打下来一个下午就过得差不多了。

你也许会反驳：除最强武器和防具外，其他解锁武器和防具不是在游戏中也能随机获得吗？没错，不过这就又回到了1代的议题。1代的武器道具全是按照一定规律随机在战场上获得的，这个设定在当时就颇受争议。毕竟在一款动作游戏中，决定玩家能否成功的关键不是操作技巧而是运气，这也太说不过去了。可惜在2代中这一设定依然被保留，而且这次的"一定规律"可比1代复杂太多了。不知其中奥妙的人很难成功。由此看来，随机反而还不如固定。

归根结底一句话：游戏制作人的目的就是刻意延长游戏时间。庆幸你自己不是一个完美主义者吧！

互补：BASARA VS 无双

《战国BASARA》这个游戏，最初是以《战国无双》为假想敌人而制作的。从当初1代公布到现在2代发售的这段时间内，Koei也推出了《真·三国无双4》、《战国无双2》等多款"《无双》系列"作品。仔细比较一下这几部作品，我们可以看到两家厂商都做出了一些有针对性的改动。例如《战国无双2》在视角方面借鉴了《战国BASARA》的经验，而《战国BASARA 2》也引入金钱等《战国无双2》中加入的新概念。笔者并不认为双方在互相抄袭，而更愿意认为这是双方的互补——既然是同一类型的游戏，合理地借鉴对方的成功之处，对玩家来说绝非坏事。

无论在销量还是口碑上，《战国BASARA 2》都获得了成功。但它和Koei的"《无双》系列"比起来，差距依然不小。最关键的一点就在于不能双打。"《无双》系列"到了《真·三国无双4》之后，就基本消灭了拖慢延迟、人物消失的现象。Capcom之所以不采用双打设定，是因为目前有无法克服的技术原因。作为补偿，Capcom在画面及特效下了很大工夫，如果加入双打的话是否缩水还是个未知数。另外《战国BASARA 2》的读盘时间也是一大缺憾，进入战场前的读盘时间过长，在这点上它远远不如早半年推出的《战国无双2》。

还有不少人反映《战国BASARA 2》历史风味不浓，原创的东西过多。考虑到本作不拘历史的特色，这一点倒是可以忽略，不过战场上的事件过少确实是问题。说到这里，笔者不由得想起一个小插曲：在游戏中织田家有川尻秀隆、羽柴长秀两员大众脸武将，初见时笔者心中暗笑游戏制作人不严谨，因为这两位在史书中向来都是写作河尻秀隆、羽柴秀长的。结果经过一番考证后发现这两个名字在历史上同样存在，只是很少被提及而已。看来Capcom这回是小小地幽了一默：谁说咱历史学得不如Koei，这回你傻了吧？

GOLDEN EYE IN DEPTH REVIEW

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼评分 27

黄金珍藏

SD高达G世纪 携带版

文 十六夜　◆游戏时间：60个小时以上

重拾被重力束缚的灵魂

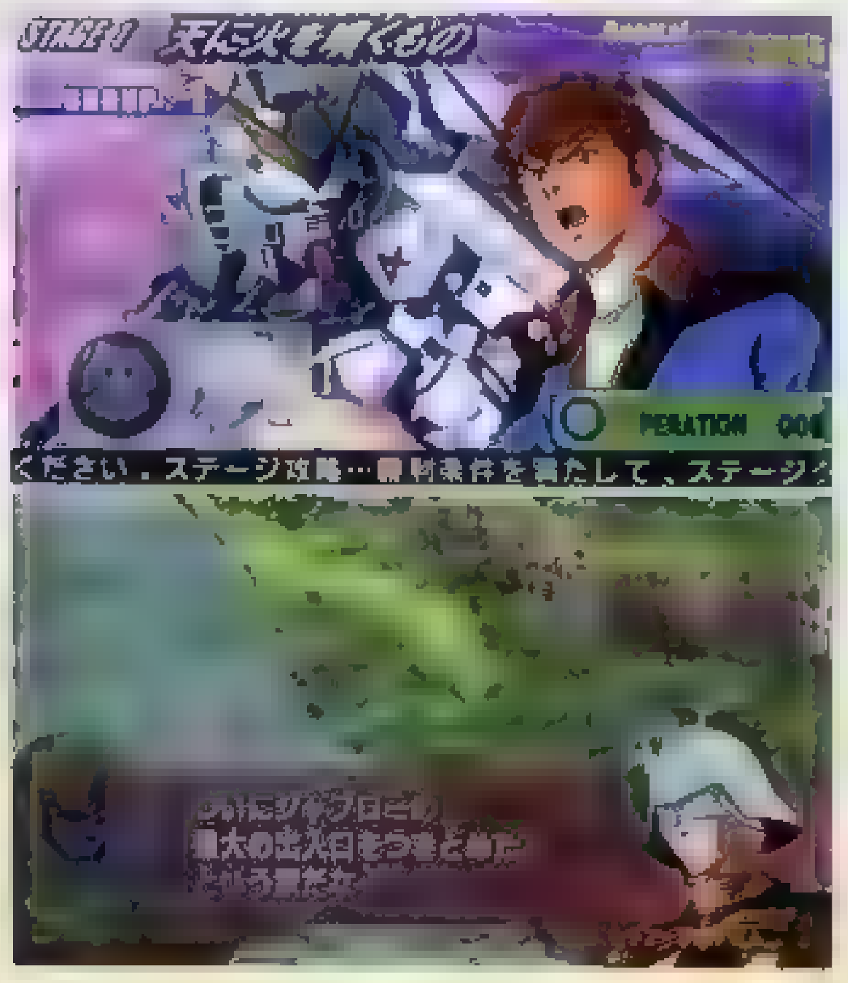
PSP／UMD／Bandai Namco Games／2006年8月3日

416KB／1人／无对应周边／日版／4800日元

也许现在才开始大讲特讲“高达”确实是有些不合时宜，因为毕竟"0079"年的东西对于不少读者来说已经只能用“传说中”来形容了。当然，并不是说要求现在开始自认为“高达饭”的新一代去看十几年前的老玩意，那样做在我看来都不人道——毕竟无论是故事节奏还是画面质量都无法与现如今大行其道的商业性动画相比——因此除了寻找综述介绍性资料扫盲外，利用同题材游戏亲自接触某一系列自然是最直观，最容易令人接受的方法了。绕了一大圈，现在终于说回正题了——没错，《SD高达G世纪 携带版》对于老玩家来说是对以往经典的又一次回忆，而对于刚刚涉足高达世界或是准备涉足的玩家来说则是难得的教科书。

FANS的追求

这里我们不妨先考虑一个问题，面对世界观庞大，分支旁系众多的高达世界来说，究竟是什么才能真正让一名执著的拥趸心跳加速，热血沸腾？有人会选择或个性或强力的机体；有人会说是贯彻自己信念的战士；有人会想到波澜壮阔的战事，甚至还有人马上想到某一句经典台词——说到这里，相信大家已经明白了我的意思——是的，作为将以上种种要素结合于一身的《SD高达G世纪 携带版》没有理由不成为我们的首选。



其实要说起《SD高达G世纪 携带版》就不得不谈谈当年在PS上推出的《SD高达G世纪F》。仔细想想，迄今为止以“高达”为题材的游戏真的是数也数不清，从RPG、ACT到SLG，基本上涵盖了所有的类型，而平台更是遍布掌机、家用机甚至是网络游戏，不过受到游戏本身题材、侧重点等多种因素的影响，更改原作设定甚至是张冠李戴的现像已经多到见怪不怪的程度了。也正因如此，当2000年8月、一款名为《SD高达G世纪F》的游戏出现在玩家眼前的时候，所有人的心跳都加速了。“总关卡数超过100个，登场机体1000种以上！”这是当时最让十六夜印象深刻的一句宣传语。除此之外，“完全忠实于原作”也是游戏能够获得空前肯定的原因之一，因为对于已经不满足只能被动接受的玩家来说，能够以这种形式亲身体验那些被高达的历史所记载的经典战役与事件，是多么的具有诱惑力。正是因为在这里所有人都能找到自己所要的，因此这6年中其地位一直无人敢企及。

青出于蓝

如果说《SD高达G世纪F》在6年的时间里创造并保持了一个经典的存在，那么以其为基础在PSP上推出的《SD高达G世纪 携带版》所需要关心的其实只剩下“能否在时间上超过自己的前辈”。“站在了巨人的肩膀之上”，用这句话来形容PSP上的这款游戏真的是一点都不为过，从形式到系统，从战斗到收集，这些无不让“老”玩家感受到亲切与感动。其实进入PS2时代后，“《G世纪》系列”已经推出了几款正统续作，但由于采用了类似“《机战》系列”的剧情方式——也就是将高达世界的众多角色无视原作的设定与年代关系融合在一起——虽然相比死板的还原正史要更加具有新意，但毕竟无法做出与“《机战》系列”存在明显差异的亮点；再加上几款游戏收录的机体实在是少之又少，因此很快就被玩家装在盒子里保存了起来。相信厂家在经历了PS2上面的那两作后也终于意识到了什么才是最重要的，正如同6年前的那条宣传语一样，“超过70个关卡，收录机体数超过1100种”的标语打出来后，我们再次感受到了热血沸腾、跃跃欲试的冲动。

回归《G世纪F》选择路线的游戏进行方式是最令经历过PS上那一作的玩家感动的，无论你是铁杆的通吃派还是执著于某一系列的顽固分子，都可以在游戏中获得满足。而完全忠实于史实的游戏流程更能够让之前错过原作的玩家恶补相关的事件与各种关系。小队编成方面，依然沿用了以往的设定，将船员分成了舰长、整备员等若干部分，根据能力的不同影响整艘战舰的命中、回避以及对舰载机体的补给维修等。战斗方面，击毁敌人后的再动可以说是当年“F”的标志，而以小队长的指挥范围为基础的援护攻击也是根据“F”的援护系统改进得来的。

而胜于蓝

当然，即便厂商是BANDAI也不敢就这样毫无顾及地将原来的东西改成16:9后直接拿出来卖。作为一款令众多高达FANS翘首以盼的作品，本作不仅没有让我们失望，不少原创要素以及改进点都让人看到了厂商的用心良苦。与PS上的作品一样，游戏中“队长”同样拥有指挥范围，但与PS2的系列作品不同，本作中所有作战单位的移动范围都要受到所在主舰指挥范围的影响，超出这个范围，机体的命中回避率将大幅度下降。不过本作队长的指挥范围并不是摆设，同小组的战斗单位只有处于队长的指挥范围内才能够参与支援攻击。这一改进，不仅强调了角色作为队长的个人能力，更需要玩家预想到有可能面对的战况，提前选择最适合的机体作为队长机。这一点在以往的系列作品中都是没有被注意到的。

另一个突破就是引入了“Master机”的概念。其实这一设定在系列早就已经出现，只是之前只有系列中的剧情人物才能够在战场上自由行动而不受主舰指挥范围的限制，而且如同主舰一样每回合都会回复固定的HP和EN。本作中只要对自己的机体以及驾驶员有绝对的信心，完全也可以让他去当孤胆英雄，这种独自一人清空半面地图的爽快感是以往系列中体会不到的。

一点点无奈

战斗难度的下降以及系统的简易可以说是现在游戏界的一种趋势，毕竟有精力且愿意为一款游戏耗费大把时间的人越来越少，再加上这个系列本身就是以复杂的系统和庞大的数据量而出名，因此出于为发展以及照顾新用户考虑，厂商这样做也是情有可原的。另一个让人有些郁闷的就是游戏中CE系机体及角色的强化问题，虽然十六夜并不主张激化UC系与CE系的矛盾，但看到一部作品中的几个角色跟传说中的NT没什么区别，感情上总不是那么容易接受。而动辄就是XXX攻击无效（幸好无耻的光线反射没有出现在游戏中……）的SEED系机体更是从某种角度破坏了游戏的平衡性。话虽如此，但能够看出商家在调节双方矛盾方面下了不少功夫，而在目前“《高达》系列”正在努力开拓新用户层这样一个大环境下，以“老玩家”自居的我们也只有长长地叹一口气的份了……

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼评分 22

心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss

文 雨滴　◆游戏时间：20个小时以上

PS2/DVD-ROM/Konami/2006年8月3日/86KB/1人/无对应周边/日版/6800日元

可以说"《心跳回忆Girl's Side》系列"是Konami女性向游戏的一次大胆尝试。在经历了《心跳回忆3》的失败后，制作人并没有因玩家的恶评而丧失信心。2001年《心跳回忆Girl's Side》的横空出世奠定了Konami在女性向游戏领域的"金字塔"级地位，时隔5年之后，这个在女性FANS群中续作呼声极高的作品终于宣布推出2代《2nd Kiss》了。或许是因为之前《心跳回忆》的失败，这一次制作人对《2nd Kiss》的态度十分小心谨慎。不过结果还是出乎了他们的意料，即使在秋叶原进行了促销活动，但游戏首周的销量甚至连前十名都没挤进去……与前作首周销量8万的情况形成了鲜明的对比。

失望的人物设定

对于女性玩家来说，一款恋爱类游戏是否好玩，最重要的部分就在于人设够不够美形。虽然《2nd Kiss》仍然采用了在前作中大受好评的小松原里枝子老师为人物设计，不过与5年前大放异彩的叶月圭、冰室零一、三原色等角色相比，本作的人物丑得实在太多了。在游戏人设公布时，甚至有玩家质疑是不是出自同一人手笔？虽然各人物的性格魅力依旧存在，但少了"美形"的外皮，女性玩家们确实很难接受。另外让玩家感到无趣的是，2代登场的所有人物，基本上都按照1代规划好的性格来设计。无论是可以追求的男性角色还是隐藏角色，虽然Konami在细节方面做了一些调整。但总体来说，我们看到的是1代人物的特点，在经过整合后平均分配到2代角色上的偷工作法。逆水行舟，不进则退，在游戏业普遍萧条的情况下，既然Konami不能拿出Koei对待"《遥远的时空中》系列"这样的认真态度来对待这块金字招牌，那么失败也是必然的。

大幅度缩水的迷你游戏

与女性向游戏界另一顶梁柱游戏"《遥远的时空中》系列"逐渐细致相比，《2nd Kiss》的迷你游戏数量居然大幅度缩水，实在让人大惑不解。在整个"《心跳回忆》系列"中，虽然迷你游戏不是最出彩的部分，但种类繁多、丰富有趣的迷你游戏一直为整

个略显枯燥的追人流程增添着小乐趣。但不可思议的是，前作繁多的迷你游戏在《2nd Kiss》中被精简为3个，更加让人郁闷的是，其中两个游戏完全与玩家的"体育能力"结合起来，如果玩家想要赢得迷你游戏，体育数值必须达到一定标准，这就提升了游戏的整体难度——前作中就算体育成绩为0，也可以在某些迷你游戏里全胜。而这也让《2nd Kiss》的娱乐性有所减少。

诡异的多重结局

或许是Konami觉得一个人追一次，一个游戏一共玩十次就圆满实在太浪费声优们的表现了；或许是看了《遥远的时空中3》的多结局剧情牌打得太成功了，于是乎这一次的《2nd Kiss》破天荒地加入了多结局路线。不要以为这是一件好事——它代表着玩家如果想完美的攻略一个角色，可不是一次就能收工搞定的，Konami为了考验玩家对角色的"真爱"，为每一位角色量身定做了3个结局——我们一共需要看31次结局(其中包括6位普通角色、2位特殊角色、4位女性角色和1位隐藏角色)才能真正完成这个游戏。虽然对于普通恋爱AVG游戏来说这并不算什么，但对重复操作性极高、剧情又不是很出彩的《2nd Kiss》来说，这绝对不是什么上上之策。玩家们必须进行重复3次枯燥的高校生活后才能得到一个角色完整的CG，即便有了"爱"这个大前提，玩家也不是可以这么折腾的。

惟一的亮点

对于一款恋爱游戏来说，当玩家对游戏中的角色倾注了"爱"这个元素，最希望得到的回报就是——那位角色能够叫一声你的名字。这一点《2nd Kiss》作到了！在游戏中玩家可以利用EVS系统让角色叫出自己的名字，这是多么令人兴奋的事情啊！不过因为日本声优的发音很怪，因此如果大家的名字发音带有日文中没有的音调的话，角色们叫人名字的时候感觉会十分怪异。但瑕不掩瑜，作为惟一一个能够清楚地呼唤玩家名字的游戏系列来说，《2nd Kiss》确实让许多女性玩家为此倾注了心血。

难道永远都是一代差过一代？

《心跳回忆》似乎一直都有一个怪圈——一代是最好的，然后一代差过一代。《心跳回忆》如此，《心跳回忆Girl's Side》也是如此。这仿佛是一个诅咒，也仿佛是一个惯例。如果说《心跳回忆》是因为人设而导致被FANS口诛笔伐，那么对于《2nd Kiss》来说，极度缩水的游戏系统和刻意延长的游戏时间就是本作的败笔了。对于《心跳回忆》这个以养成要素为首、剧情次之的恋爱类游戏来说，多结局的设定显然无法讨好玩家，而完全继承前作的系统要素也让玩家缺乏投入感。我只能说，如果真正想让这个游戏系列继续走下去，制作人需要花费的心思还远远不够。

文 Lancer

十年前，日本电脑娱乐供应商协会(CESA)在日本游戏业即将步入巅峰之时举办了东京游戏展，成为继美国E3展之后的全球第二大游戏展。

十年后，E3展没落，东京游戏展成为全球最具影响力的游戏展会。

十年前，日本游戏软件市场规模逼近6000亿日元。

十年后，日本游戏软件市场规模缩小了将近一半。

十年间，东京游戏展伴随着日本游戏业的兴衰沉浮，见证了无数游戏公司的大起大落。迎来了十周岁生日的TGS见证了三代主机的诞生，目睹了新帝国的诞生，目送着旧王朝的逝去。

新兴奋。新感动。新时代。

纪念TGS感动十年，等待我们的是新时代的兴奋。

见证 日本游戏业10年沧桑

——TGS十周年纪念

风云突变 1996

关键词：Square叛变、索尼夺权、价格战、GB复苏

TGS1996

1996年8月22～24日

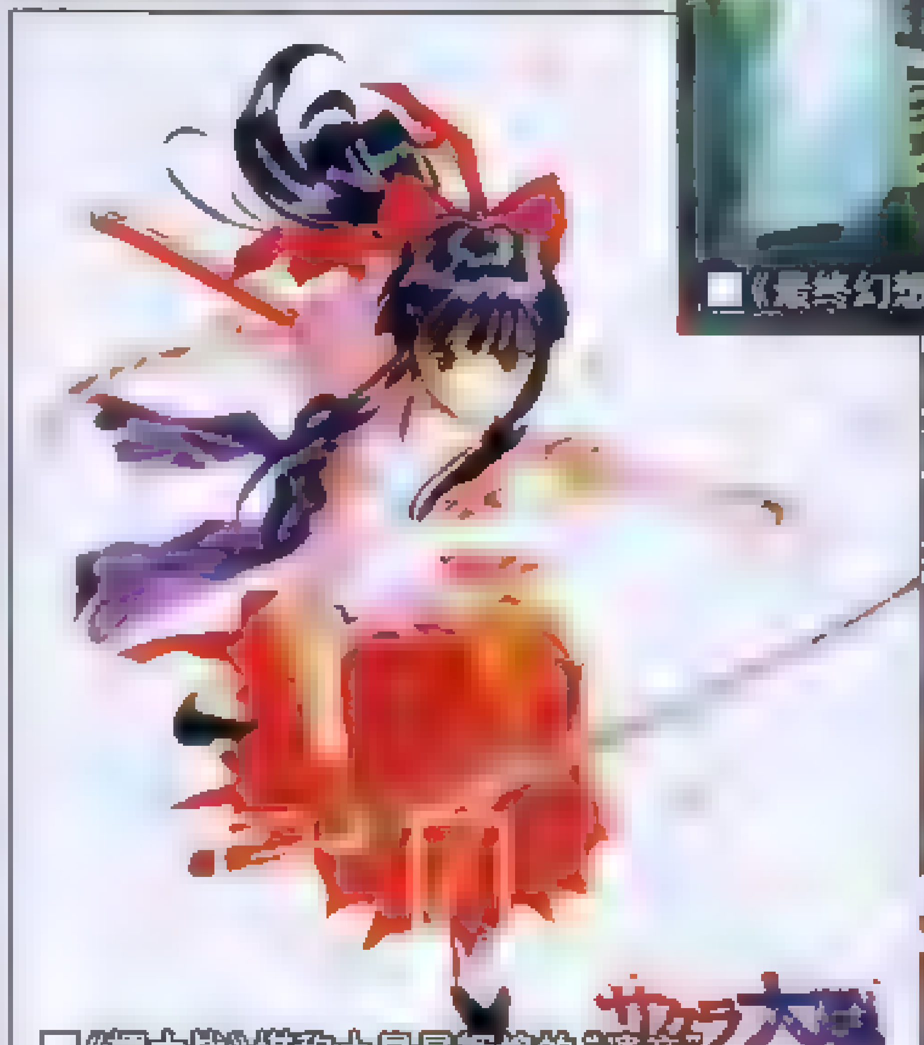
晴海“BIG SIGHT”会展中心

参展厂商数量	87家	展会观众人数	109649

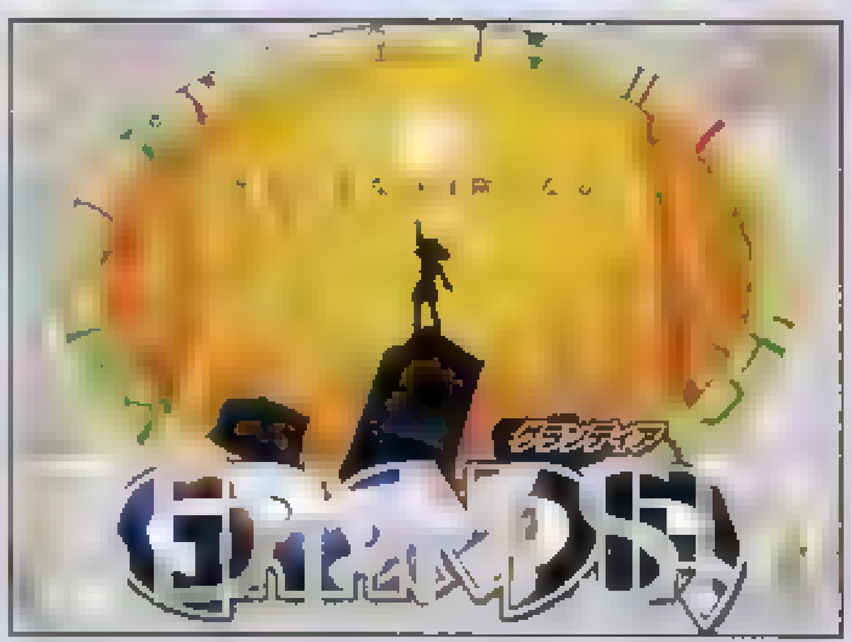
1996年是日本游戏业的大变革期，以Square、Namco等为首的第三方的强势加盟让PS阵营如虎添翼，在N64上市前，PS已经打好了稳固的根基。选择在这个时期召开的TGS仿佛预示着新时代的到来。由于任天堂不参展，TGS历年来一直都是SCE一家独大的局面，因此TGS十周年也可以说是PS家族雄霸日本游戏市场十周年的见证。从1996年开始，PS逐渐显露出王者风范，这一点从首届TGS展上PS游戏的绝对强势就可以看出。

首届TGS的举办地在东京晴海的“BIG SIGHT”会展中心，由于对来访观众数量估计不足，CESA仅仅租用了其中的两个展厅，结果导致现场的极度拥挤和混乱，开展首日的会场大门处就挤了2000多人，从排队到进入会场大约要40多分钟。不过各厂商准备的精彩内容让观众感觉漫长的等待是值得的，尤其是SCE、Namco和Square组成的PS大作展示群更是让人看到了一颗业内新星的诞生。Square的《最终幻想VII》10万张体验版大派发成为多数观众此行的最大收获。不过当时世嘉的声势也不比索尼弱，土星在即将陷入低谷前爆发了最强的光辉，以《樱大战》、《格兰蒂亚》为代表的大作向PS发动了反攻，其中《樱大战》更是获得了当年度的CESA大奖。世嘉表示，到次年春季，土星的销量预计可以突破500万台。N64在日本刚上市不久，销售情况仍然较为理想，但是在TGS的第三方展台中几乎看不到N64的游戏，其前景令人担忧。

□《最终幻想VII》



□《樱大战》堪称土星最辉煌的“遗产”。



▲曾号称对抗《最终幻想VII》的《格兰蒂亚》，可惜销量不尽如人意

1996年日本游戏业大事记

2月27日
《口袋妖怪》的红绿两个版本发售，处于危境中的Gameboy骤然活跃。

2月29日
Square召开新闻发布会，宣布加入PS阵营，并公开了PS版《最终幻想VII》。日本游戏业改朝换代的血雨腥风就此开始。

3月22日
世嘉MD的最后一款游戏《魔导物语》发售，MD退出市场。

3月8日
Square宣布成立游戏经销子公司DigiCube，签约合作商店达2万家，引起日本游戏业的销售渠道改革。

□任天堂老牌摇钱树——《口袋妖怪》

3月27日
SCE举办"PlayStation Expo"，Warp社长饭野贤治在会上公然宣布PS版《Enemy Zero》停止开发，并公布了该作的SS版，立刻引起全场哗然。

[illegible]月
世嘉公布了SS的新机型，并宣布降价至2万日元，次世代价格战愈演愈烈。

6月22日
SCE宣布PS从24800日元降价至19800日元。

6月23日
定价为24800日元的N64发售，其发售初期声势极高，但很快进入了缺乏游戏的尴尬时期。

6月28日
由Capcom发行的日版3DO最后一款游戏《新实践麻雀》发售，3DO退出市场。

7月21日
Gameboy的超薄版"Gameboy Pocket"发售，售价为6800日元。GBP与《口袋妖怪》的畅销让掌机市场逐渐成为任天堂的业务主力。

[illegible]月
Virtual Boy宣告失败，GB之父横井军平从任天堂离职。

9月11日
SFC从2.5万日元大幅降价至9800日元。

9月11日
横井军平成立新公司，并宣布与Bandai合作开发新掌机。

12月23日
世嘉Game Gear掌机的最后一款游戏《G索尼克》发售。

■横井军平

1996年日本游戏销量榜

统计时间：1996年1月1日～1996年12月29日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	GB	口袋妖怪(红/绿/蓝)	1996年2月27日	任天堂	1663861
2	PS	铁拳	1996年3月29日	Namco	1079585
3	SFC	超级马里奥RPG	1996年3月9日	任天堂	995898
4	PS	生化危机2	1996年3月22日	Capcom	942987
5	SFC	德比赛马'96	1996年3月15日	ASCII	903200
6	N64	超级马里奥64	1996年6月23日	任天堂	890749
7	SFC	勇者斗恶龙III(复刻版)	1996年12月6日	Enix	719886
8	PS	妖精战士II	1996年11月1日	SCE	672420
9	PS	TOBAL NO.1	1996年8月2日	Square	657816
10	SFC	勇者斗恶龙VI	1995年12月9日	Enix	599335

新格局确定 1997

关键词：最终幻想VII、Enix叛变、SEGA BANDAI

TGS 1997 春
1997年4月4～6日

晴海"BIG SIGHT"会展中心

参展厂商数量 104家　展会观众人数 121172

TGS 1997 秋
1997年9月5～7日

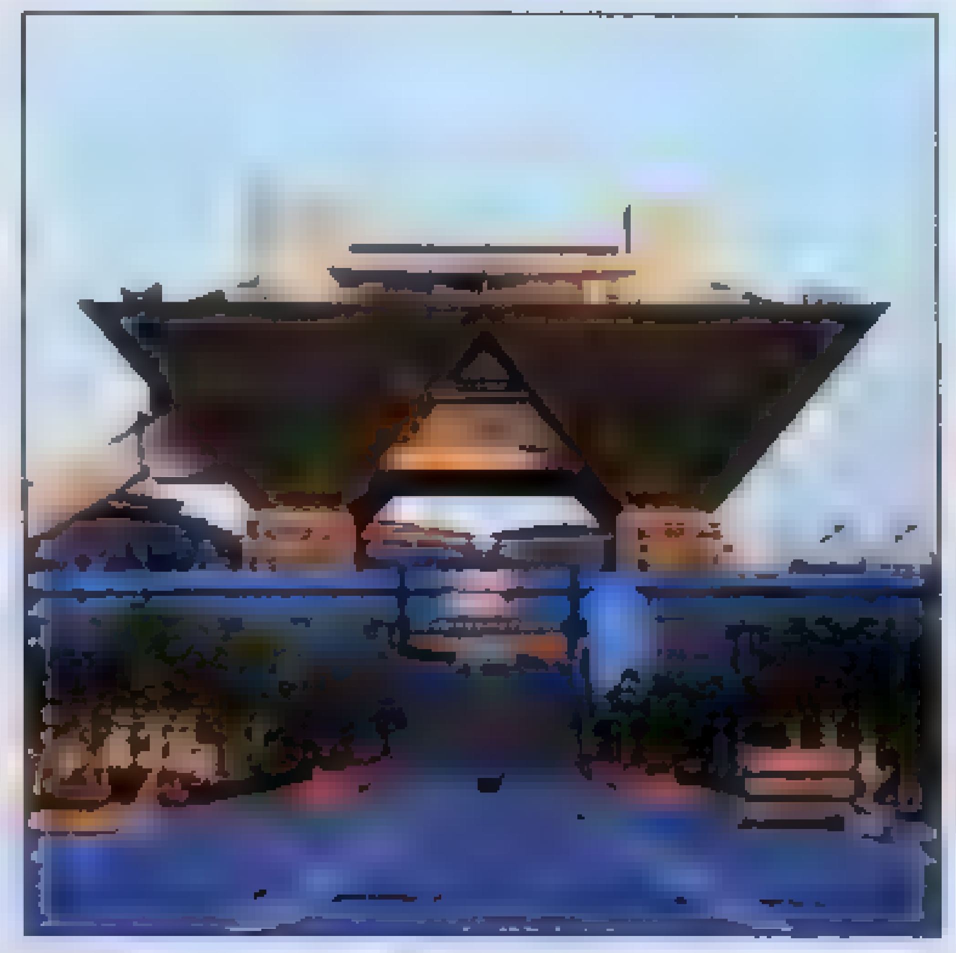
千叶市幕张会展中心

参展厂商数量 104家　展会观众人数 140630

在土星大势已去、N64长期缺乏大作支持的情况下，1997年，PS在电视游戏市场上的新一代霸主地位已经确立。《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的加盟、主机的数次降价、多款大作的相继推出，让PS的出货速度达到高峰，并推动着日本游戏市场走到了历史上的最高点。另一方面，在N64突围无望的情况下，任天堂开始将重心转向掌机市场，着重培养《口袋妖怪》等新品牌，出现了《口袋妖怪》四年蝉联销量冠军的局面。世嘉由于与PS的长期价格战而陷入财务危机，只能通过寻求合并的方式突围，结果原本欲对其实施资金提携的Bandai却中途变卦，世嘉进入了连续5年亏损的噩梦时期。

从1997年开始，TGS分为春季展和秋季展两届，春季展的举办地仍然在晴海BIG SIGHT，不过场馆面积稍微扩大了一些。本届TGS几乎等同于为"PS展"，SCE和Square仍然占据着最大的展台。而最受关注的大作则是Capcom的《生化危机2》，不过当时展出的版本后来被彻底推翻了。另外一款大作是Namco的《铁拳3》，这款号称发挥PS全部性能、达到120%移植度的游戏标志着PS游戏开发进入成熟期。

由于TGS越来越拥挤，从1997年的秋季展开始，CESA决定将展会转移到位于东京附近的千叶市幕张会展中心，并租用了6个展厅，其总面积是上一届的1.6倍。SCE力推的游戏是准备在年底发售的《GT赛车》，这款游戏事先并不被人看好，结果仅在日本总共就卖了250多万，全球销量更是超过千万套。多数第三方也表现出多元化发展的思路，Square更是一口气公开了《寄生前夜》、《双界仪》、《陆行鸟不可思议的迷宫》等新形态作品。


▲TGS的最初举办地，晴海"BIG SIGHT"会展中心，由于面积较小后来转移到幕张会展中心。

□《寄生前夜》

■《铁拳3》

▲《GT赛车》是全球第一款销量突破1000万套的PS游戏。

1997年 日本游戏业大事记

1月14日

SCE举办PS出货1000万庆功宴，席间Enix社长福岛康博宣布加盟PS，并公布了PS版《勇者斗恶龙VII》。日本游戏业新格局基本形成。

1月31日

《最终幻想VII》发售，带动PS周销量增长了三倍。

《勇者斗恶龙VII》

2月7日

世嘉与Bandai宣布将于10月份合并，成为“SEGA BANDAI”。

3月末

NEC停止生产PC-Engine，NEC正式退出游戏主机市场。

4月5日

世嘉透露SS后续机种正在开发中。

10月4日

横井军平在日本石川县的一起交通事故中死亡，享年56岁。

11月4日

PS第四次降价，售价从19800日元下调至18000日元，SCE通过免费发布试玩版、回收积压游戏等方式进一步推动了市场的活性化。

11月20日

PS震动手柄“Dual Shock”发售，从此类比摇杆和震动功能成为游戏机标准配置。

12月

PS在日本本土销量突破1000万台，继FC和SFC后，正式成为日本第三代国民机。

1997年 日本游戏销量榜

统计时间：1996年12月30日～1997年12月28日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	GB	口袋妖怪(红/绿/蓝)	1996年2月27日	任天堂	3995988
2	PS	最终幻想VII	1997年1月31日	Square	3277290
3	PS	德比赛马'97	1997年7月17日	ASCII	1581138
4	PS	最终幻想战略版	1997年6月20日	Square	1237328
5	PS	沙加 开拓者	1997年7月11日	Square	1057263
6	PS	大众高尔夫	1997年7月17日	SCEJ	1023168
7	PS	Parappa the Rapper	1996年12月6日	SCEJ	761621
8	PS	I.Q.	1997年1月31日	SCEJ	749138
9	GB	游戏大发现	1997年6月27日	Bandai	746383
10	N64	马里奥赛车64	1996年12月14日	任天堂	731385

提前到来的次世代 1998

关键词：次世代、掌机之争、中古游戏

TGS 1998 春

1998年3月20～22日

千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	104家	展会观众人数	121172

TGS 1998 秋

1998年10月9～11日

千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	104家	展会观众人数	140630

土星在与PS的竞争中迅速落败，世嘉焦急地启动了次世代战略。DC是一部硬件设计十分优秀的主机，其卓越性能让投入了巨资的世嘉赢回了不少面子。比PS2早了一年半的DC原本很有希望站稳脚跟，可惜索尼用软件阵容过于强大的PS对其造成了长期的压制，提前到来的次世代没有给世嘉带来好运。GB、电子鸡、《口袋妖怪》等产品的成功让掌机成为市场热点，于是NGP和WS相继公布，结果却丝毫无法动摇比他们早了十年的GB，《口袋妖怪》为GB带来了第二春，能够让它退出历史舞台的只有任天堂自己。

1998年春季TGS虽然参展商数量有所减少，规模却仍在扩大，CESA为其新增了两个展厅。CESA开始对TGS进行品牌化运作，并为其设计了吉祥物(作者为18岁高中生佐藤佳)。备受关注的世嘉次世代主机计划并没有在展会上公布，世嘉展台将全部精力放在了土星版《樱大战2》。各公司间的合作是本届展会的一大亮点，让人意外的作品包括世嘉与Enix合作的一款土星版足球RPG游戏，Namco与Square合作的《神佑擂台》则打出了明星牌。

▲这只可爱的吉祥物被TGS沿用了多年。

《VR战士3tb》

春季展上缺席的DC在秋季展上大放异彩，为世嘉在TGS上留下了有史以来最辉煌的回忆。会场内外到处都可以看到DC的蚊香标志，《VR战士3tb》、《索尼克大冒险》等游戏给观众带来了猛烈的次世代冲击。索尼展台的亮点则是让任天堂大为紧张的Pocket Station，可当记忆卡又可玩游戏的特点为PS游戏带来了不少新的乐趣，对应该周边的游戏甚至包括《最终幻想VIII》这样的超大作。

1998年 日本游戏业大事记

2月19日

SCE公开了PS的PDA式周边“Pocket Station”，被业内人士认为是SCE进军掌机市场的前兆。

6月12日

SCE、Square、Capcom、Konami联合向东京地方法院起诉日本中古游戏市场，日本游戏软件商与二手游戏经销商之间的漫长战争大规模爆发。

6月

世嘉公开次世代主机DC，公开的第一款游戏是Warp的《D之食卓2》，NEC宣布加盟DC阵营。

10月8日

Bandai公开了由横井军平逝世前设计的新掌机“Wonder Swan”，横竖都能玩的特点成为横井军平最后的掌机创意。此外，WS可与PS联动的功能以及Square和SCE的支持，也让人对索尼培养掌机市场新势力的意图猜测纷纷。

PS的PDA式周边“Pocket Station”

10月28日

SNK掌机“Neo Geo Pocket”发售，售价为7800日元。世嘉、SCE、Capcom等大型企业都宣布支持。

11月28日

赌上世嘉社运的次世代主机DC发售，售价为29800日元，同时发售的游戏包括《VR战士3tb》。

1998年 日本游戏销量榜

统计时间：1997年12月29日～1998年12月27日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	GB	口袋妖怪(红/绿/蓝)	1996年2月27日	任天堂	3006066
2	PS	生化危机2	1998年1月29日	Capcom	2154975
3	PS	GT赛车	1997年12月23日	SCEJ	1495761
4	GB	勇者斗恶龙 怪物篇	1998年9月25日	Enix	1224039
5	PS	铁拳3	1998年3月26日	Namco	1186119
6	PS	寄生前夜	1998年3月29日	Square	994420
7	GB	游戏王Duel Monsters	1998年12月17日	Konami	937800
8	PS	异度装甲	1998年2月11日	Square	891674
9	N64	口袋妖怪竞技场	1998年8月1日	任天堂	880394
10	N64	塞尔达传说 时之笛	1998年11月21日	任天堂	824952

大萧条中的优胜劣汰

1999

关键词：破产、萧条

TGS 1999 春

1999年3月19～21日
千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	62家
展会观众人数	163448

本届展会主题
Switch On

TGS 1999 秋

1999年9月17～19日
千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	74家
展会观众人数	163866

本届展会主题
精彩从这里开始

由于连续两年萎缩，日本游戏产业规模跌破5000亿日元的心理承受点，"游戏产业大萧条"的悲观论调笼罩着日本游戏业。一些中小型游戏公司开始出现严重财务危机，尤其是Human和Data East的破产更加剧了人们对业界的担忧。这场大萧条是日本游戏业优胜劣汰的重新洗牌，在小企业逐渐退出市场的同时，市面上的高品质大作叫好又叫座，东京游戏展的规模也达到了历史的最高点。

继吉祥物出现后，CESA开始为TGS制定主题、1998年春季展的主题表面意思是打开游戏机开关玩游戏，而更深的含义则是为游戏业的发展接通动力的电源。DC仍然是本届展会惟一的次世代主机，PS2并没有以任何形式展出，并且PS展台也是异常低调，因此《灵魂能力》、《生化危机 代号：维罗尼卡》等DC大作让世嘉再次成为焦点。另外一个大亮点是Konami带来的跳舞机风暴。

不出人们所料，SCE在春季展上的低调完全是因为将重心放到了秋季展上。PS2的大规模参展几乎让人忘记了DC的存在，二者在声势上的巨大差异仿佛也预示着DC的惨淡前景。在宣传PS2的同时，PS展区也有着华丽的阵容，包括《GT赛车2》以及SCE有史以来最大的游戏开发项目《龙骑士传说》。Square也有《超时空之轮》、《寄生前夜2》等PS大作展出。DC无法在游戏阵容上直缨PS2的锋芒，因此重点宣传了即将开通的网络游戏服务，仅公开了一段影像的《梦幻之星Online》成为DC最大的焦点。

■《灵魂能力》

■《GT赛车2》

■《寄生前夜2》的女主角AYA曾经迷倒万千少年。

■在不少的玩家眼中，《维罗尼卡》是"《生化》系列"中综合素质最高的作品之一。

▲家用机史上第一款MMORPG——《梦幻之星Online》。

1999年日本游戏业大事记

1月23日

Pocket Station上市，首批30万部迅速售罄。SCE同时宣布PS降价至14800日元，PS销量再次直线上升。

3月2日

SCE召开"PlayStation Meeting"，正式公布了PS2。当时演示的惊人"即时演算画面"引起轰动。

3月4日

售价仅为4800日元的Wonder Swan发售，同时发售的游戏包括一款为纪念横井军平而制作的《GUNPEY》

■BANDAI演示的Wonder Swan与手机连接上网的功能。

■号称即时演算的PS2技术演示DEMO。

3月19日

彩色版"Neo Geo Pocket Color"发售，售价为8900日元。由于与黑白版相隔不到半年，因而遭到了很多玩家"受骗"的强烈抗议。

9月13日

SCE召开记者招待会，公布了PS2的大作名单，并宣布投入1.5亿美元用于PS2的宣传造势。

11月1日

开发了《钟楼》等名作的Human公司因负债40亿日元无力偿还而破产，开发要员全部解散。

12月2日

SCE投入60亿日元巨资、开发3年、试图超越《最终幻想》的《龙骑士传说》发售，但销量不到50万套。

12月3日

开发了《重装机兵》、《侦探神宫寺三郎》等名作的Data East公司因为负债33亿日元无力偿还而破产。中小型游戏公司的相继破产引起日本游戏业出现人人自危的世纪末危机景象。

▲《龙骑士传说》的惨败给SCE留下了多年挥之不去的心理阴影。

1999年日本游戏销量榜

统计时间：1998年12月28日～1999年12月26日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	GB	口袋妖怪(金/银)	1999年11月21日	任天堂	3628628
2	PS	最终幻想Ⅷ	1999年2月11日	Square	3501588
3	PS	生化危机3	1999年9月22日	Capcom	1339022
4	N64	任天堂全明星大乱斗	1999年1月21日	任天堂	1308124
5	PS	GT赛车2	1999年12月11日	SCEJ	1145514
6	PS	DDR	1999年4月10日	Konami	1005441
7	GB	口袋妖怪(红/绿/蓝)	1999年2月27日	任天堂	998666
8	GB	游戏王Duel Monsters II	1999年7月8日	Konami	897035
9	PS	大众高尔夫2	1999年7月29日	SCEJ	844552
10	PS	德比赛马'99	1999年9月30日	ASCII	798944

新世纪的新起点 2000

关键词："1、2、3、4"

TGS2000 春

2000年3月19 21日
千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	68家
展会观众人数	131708

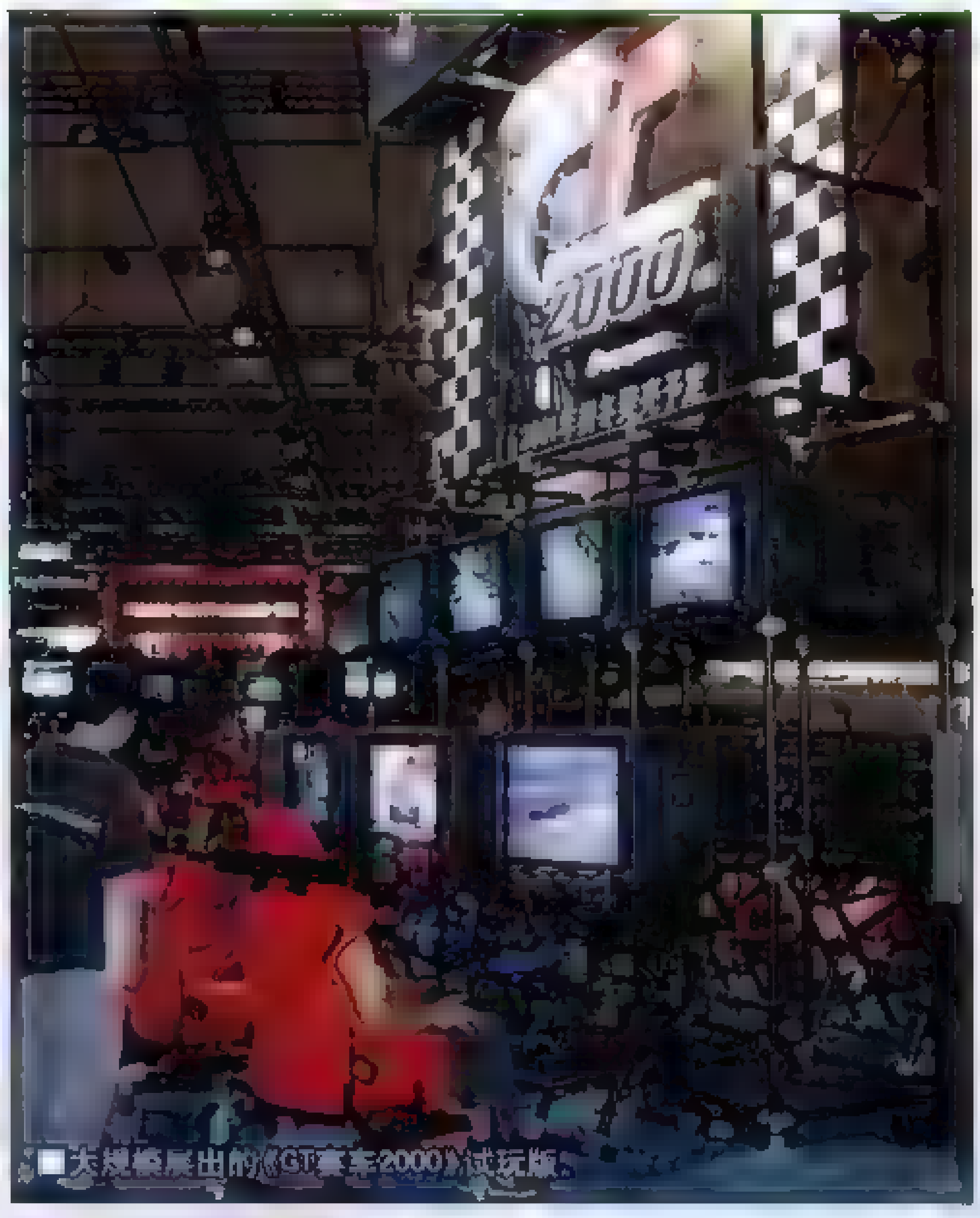
本届展会主题
通往2000年的进化

TGS2000 秋

2000年9月22～24日
千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	63家
展会观众人数	137400

本届展会主题
生活的娱乐


■大规模展出的《GT赛车2000》试玩版。

■索尼展出的PS2硬盘。

选择在平成12年3月4日发售的PS2再度玩起了文字游戏，在"1、2、3、4"的宣传口号中诞生的PS2为日本游戏业翻开了新的一页。PS2的次世代战争赢得轻而易举，没有任何悬念，虽然整个2000年内PS2上没有一款游戏能够真正体现其性能，但品牌实力足以成为最致命的武器。不过2000年PS2最大的贡献是促进了日本DVD市场的蓬勃发展，而在游戏市场上，支撑局面的仍然是PS。《最终幻想IX》和《勇者斗恶龙VII》在同一个夏季发售，终于击垮了以《口袋妖怪》为代表的任天堂掌机势力的反扑。但多款N64游戏的相继上榜体现了任天堂的雄风犹存，在任何低潮时期，这家公司都是让人畏惧的强敌。

进入新世纪后的TGS规模大幅萎缩，日本国内市场规模的逐步萎缩，以及游戏出口额的稳步上升，让多数游戏公司越来越重视欧美市场，因此更多地把重要作品的公布留给了E3展。SCE为了筹备一个多月后在E3的大规模展出几乎放弃了2000年的春季TGS，仅象征性地展出了一些早已公布或早已发售的游戏，展台面积也大大缩小。不过PS仍然是会场的最大焦点，有《FF》和《DQ》两大系列正统续作坐镇，足以令所有对手退避三舍了。

秋季展由于临近年末商季，因此厂商的重视度也提高了不少。本届展会预示了索尼、微软、任天堂新三足鼎立局势的形成，世嘉由于正处于内忧外患之中，因此临时取消参展，微软首次参展，将Xbox的标志贴满会场的各个角落。有趣的是，几位世嘉高层暗示了对Xbox的支持，看来是早已做好了转型为第三方的准备。Konami更是明确表示正在开发Xbox游戏。

2000年日本游戏业大事记

1月29日
"Square千禧祭"召开，Square一口气公布了《最终幻想IX》、《最终幻想X》和《最终幻想XI》，并公开了PlayOnline网络服务。

■Square与可口可乐合作制作的《最终幻想IX》广告。

3月4日
PS2发售，不到1个月内销量即突破100万台。

3月31日
曾经推出了PC-E、PC-FX等主机的NEC游戏分部"NEC家庭电子"宣布解散。

4月1日
ASCII的娱乐媒体部门独立成为Enterbrain，《FAMI通》主编浜村弘一就任社长职务。

6月8日
SCE公布了PS2专用硬盘以及小巧可爱的PSone。

7月
世嘉成立分公司制度，其社内各游戏开发部成为相对独立的子公司，成立了包括Sonic Team、OverWorks等在内的9家子公司。

7月7日
售价1.5万日元的PSone发售，PS的女性玩家数量骤增。

8月1日
Konami以33.72亿日元收购了Takara。

■PSone连接手机可实现上网功能。

8月10日
PCCW公司以270亿日元收购了Jaleco 81%的股份。

8月24日
任天堂公布次世代主机NGC以及Gameboy的后续机种Gameboy Advance。

8月26日
《勇者斗恶龙VII》发售，不仅引起排队狂潮，还发生了游戏抢劫事件。

8月29日
Bandai公布彩色版WS，Square宣布在其上推出《最终幻想》前三部。

秋季
SNK巨额亏损380亿日元，Aruze以50亿日元购入其51%的股份并为其还债。SNK退出街机市场，主攻弹珠机市场，NGP掌机成为玩柏青哥的赠品。

■SNK的街机娱乐中心在日本曾经随处可见。

2000年日本游戏销量榜

统计时间：1999年12月27日～2000年12月31日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	PS	勇者斗恶龙VII	2000年8月26日	Enix	3784682
2	GB	口袋妖怪(金/银/水晶)	1999年11月21日	任天堂	3448896
3	PS	最终幻想IX	2000年7月7日	Square	2659222
4	GB	游戏王Duel Monsters 4	2000年12月7日	Konami	1669308
5	N64	马里奥网球64	2000年7月21日	任天堂	874351
6	N64	星之卡比64	2000年3月24日	任天堂	852368
7	GB	游戏王Duel Monsters 3	2000年7月13日	Konami	718429
8	PS	超级机器人大战α	2000年5月25日	Banpresto	714789
9	N64	马里奥派对3	2000年12月7日	任天堂	615750
10	PS2	山脊赛车5	2000年3月4日	Namco	611507

新时代的新格局 2001

关键词：悲情世嘉、Square受创

TGS2001 春

2001年3月30日～4月1日

千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	53家
展会观众人数	118080

本届展会主题

游戏是开启21世纪的娱乐

TGS2001 秋

2001年10月12～14日

千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	53家
展会观众人数	129626

本届展会主题

让我们一起玩吧

■比尔·盖茨三度造访日本宣传Xbox

告别苦苦支撑了18年的游戏机硬件市场对于世嘉来说是一种解脱，但这种壮士断腕的勇气同时充满了悲怆的情怀，精神领袖大川功的逝世更是让命运坎坷的世嘉陷入了历史的最低谷。2001年对于很多游戏公司都是一个艰难的转折期，Square自《最终幻想VII》之后的多元化战略终于因为自身无法承受之重而产生恶果，电影版《最终幻想 灵魂深处》的惨败让《最终幻想X》的成功也无法令其回复元气，SCE的入股虽然不会改变其经营自主权，但在今后的大作跨平台战略上肯定要受到制肘；SNK破产，Hudson等中小企业的经营状况进一步恶化，大鱼吃小鱼的残酷整合期仍在继续。不管怎样，新三足鼎立的新时代新格局已经形成，PS2的地位已经无法动摇，而合纵连横已成为第三方的必经之路。

2001年的TGS规模进一步萎缩，参展商数量更是跌到了谷底。不过当很多本土企业从TGS撤退时，来自美国的微软却高调参展。2001年的春季TGS是比尔·盖茨首次参加游戏展并发表演讲，微软对日本市场的厚遇可见一斑。在金钱的诱惑下，第三方一呼百应，最积极的加盟者正是最缺钱的世嘉，一口气公布的11款Xbox游戏使其成为微软最亲密的伙伴。可惜最后还是押错了宝——当然，这是后话。比尔·盖茨的魅力毕竟还是敌不过玩家们钟情的日式大作，《最终幻想X》的70台试玩机才是本届TGS的最大焦点。

秋季展会的规模有所复苏，但参展商数量依然没能增加，CESA因而决定今后取消春季展。Xbox的大规模展出充分体现了微软的豪气，比尔·盖茨的再次出席进一步表明了日本对于微软的战略意义。首次以第三方身分出展的世嘉宣称要成为"软件之王"，铃木裕、香山哲等高层与比尔·盖茨言谈甚欢，更是有传闻称微软试图收购世嘉和Square。但声势归声势，真正的实力仍集结在PS2展台。索尼大摇大摆地公布了"庆祝出货2000万台"的限定版PS2，《王国之心》、《最终幻想XI》、《潜龙谍影2》等顶尖大作仍然是索尼最好的武器。

■《王国之心》

■《最终幻想X》

2001年日本游戏业大事记

1月31日

世嘉宣布正式退出家用机硬件市场，DC正式停产，并对库存的200万台DC进行清仓大甩卖，其售价从19900日元跌至9900日元。

3月16日

世嘉会长兼社长及其母公司CSK创办者大川功逝世，享年74岁。大川功一直用个人资助的方式默默支持世嘉，他的逝世为处于低谷的世嘉增添了浓浓的悲剧色彩。

■《生化危机4》的命运可谓跌宕起伏。

3月21日

GBA发售，短时间内突破了百万销量。

6月

索尼与东芝和IBM正式启动CELL处理器研发计划，首批预定投入4亿美元研发经费。

7月19日

因"《炸弹人》系列"而享誉业界的厂商Hudson业绩急剧恶化，Konami以50亿日元将其纳入麾下。Hudson业绩恶化的主要原因是其主要资金来源北海道拓殖银行破产，使其资金链遭到重创。

9月11日

受美国"911事件"影响，Namco停止播放《皇牌空战4》电视广告，世嘉DC《战机高手竞技场》停止发售，另有《潜龙谍影2》等多款游戏内容被迫进行删节调整。

9月13日

Capcom宣布NGC独占《生化危机》全系列，原本预定在PS2上推出的《生化危机4》变更为NGC独占游戏。

9月14日

NGC发售，但由于首发游戏阵容过于薄弱，其市场反响并不热烈。

10月

大阪地方法院宣告SNK破产清盘。

10月9日

Square因电影版《最终幻想：灵魂深处》遭到重创，SCE以149亿日元购买了Square 19%的股份，助其度过难关，同时成为Square第二大股东。

11月29日

PS2大幅度降价至29800日元。

2001年日本游戏销量榜

统计时间：2001年1月1日～2001年12月30日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	PS2	最终幻想X	2001年7月19日	Square	2264047
2	GB	勇者斗恶龙 怪物篇2	2001年3月9日	Enix	1521154
3	PS2	GT赛车3 A规格	2001年4月28日	SCEJ	1437581
4	PS	勇者斗恶龙IV	2001年11月22日	Enix	1005509
5	PS2	鬼武者	2001年1月25日	Capcom	927534
6	NGC	任天堂全明星大乱斗DX	2001年11月21日	任天堂	798910
7	PS2	大众高尔夫3	2001年7月26日	SCEJ	797147
8	GBA	超级马里奥Advance	2001年[illegible]	[illegible]天堂	[illegible]
9	PS2	真·三国无双2	2001年9月20日	Koei	[illegible]
10	PS2	潜龙谍影2	2001年11月29日	Konami	687749

出师未捷的第三势力 2002

关键词：合并、言和、退休

TGS2002

2002年9月20～22日

千叶市幕张会展中心

参展厂商数量 85家　展会观众人数 134042

本届展会主题：游戏是人类的DNA

Xbox进入日本、世嘉与任天堂言和、山内溥退休、Square加盟NGC……日本电视游戏市场诞生将近20年之时，旧的时代终于划下了终止符。跨平台、寡头化、强强联手将会是未来的主旋律。2002年，微软这个新型第三势力终于进入日本。为了在日本促销Xbox，比尔·盖茨先后三次现身说法，并积极用银弹攻势试图拉拢或收购各第三方，能做的差不多都做了，可Xbox的销量却始终不见提升，倒是被一个小小的刮盘事件搞得灰头土脸。日本的这场仗远比微软想像的辛苦。

回归到每年一届的东京游戏展规模终于复苏，只可惜观众人数仍然没有增加多少。SCE展区面积反而比前一届略小，不过展出的PS2游戏丰富了许多，实际上PS2游戏的数量占据了本届TGS的六成以上。PS2的网络服务"PSBB"是索尼的展出重点之一，重点宣传的大作是《大众高尔夫Online》和《最终幻想XI》，但构思已久的网络发行计划"e-Distribution"没有任何动静，并最终留给了PS3。久多良木健在"TGS论坛"的演讲中还进一步透露了次世代处理器CELL的消息。

RPG大作阵容充实是本届TGS的一大特色，《无尽的沙加》、《最终幻想战略版Advance》、《星之海洋3》、《宿命传说2》、《妖精战士 精灵的黄昏》、《暗黑编年史》等大作构成了一片RPG的海洋，甚至微软也开始打出RPG牌，大力宣传由Level-5开发的MMORPG大作《真梦生活Online》。不过最让人关注的RPG仍然在Square展台，一张神秘的双枪尤娜海报印证了"《FFX》外传"的传闻，虽然没有任何具体消息公开，却足以成为本届TGS的最大话题之一。

■小岛秀夫的"《潜龙谍影》特别舞台活动"。

■Square将《最终幻想战略版Advance》的试玩区设计成城堡的样子。

▲《真梦生活Online》当时宣称场景规模在《最终幻想XI》的3倍以上，可惜开发即将完成时被迫搁浅。

2002年日本游戏业大事记

2月1日

GBA售价从9800日元下调至8800日元。

2月19日

世嘉、Namco和任天堂这三家昔日仇敌宣布合作，公布了NGC的街机互换基板"Triforce"。

2月22日

定价为34800日元的日版Xbox发售，首发游戏共12款。比尔·盖茨出现在东京涉谷的首卖会现场。

2月

部分Xbox游戏发生刮盘事件，导致部分商店停止销售Xbox的混乱局面。

3月9日

Square宣布再度与任天堂合作，索尼股价因而大幅下挫。

3月28日

世嘉与任天堂宣布合作开发《F－Zero》的街机版和NGC版，这是两家公司正面激烈竞争19年来的首次正式握手言和。

4月25日

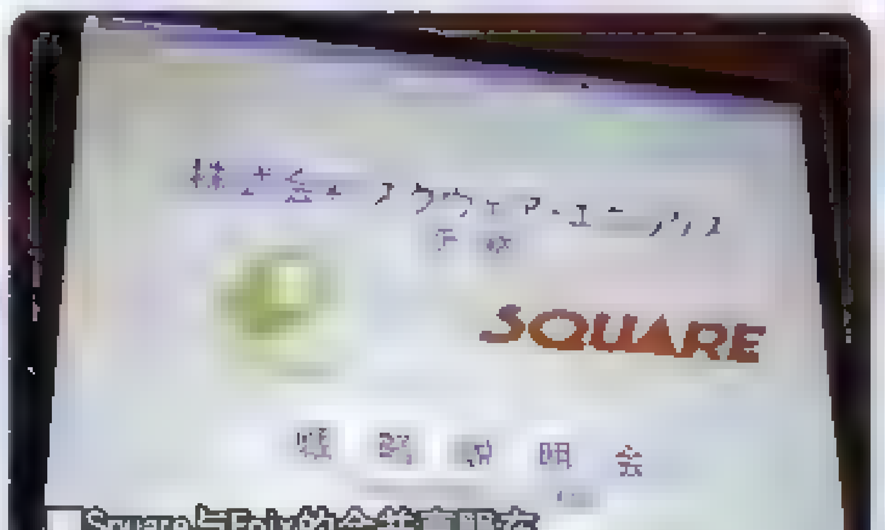
中古问题判决结果公布，游戏发行商方面败诉，中古游戏销售合法化。某些厂商在游戏包装上贴的"一定时间内禁止中古贩售"的标志被撤。

5月22日

Xbox售价从34800日元大幅降价至24800日元，由于不到3个月就降价1万日元，微软向早期购买的玩家免费赠送一款游戏以示补偿。

5月31日

任天堂老社长山内溥宣布退休，HAL研究所出身的岩田聪接任社长职务。



■Square与Enix的合并声明在业内投下了一枚重磅炸弹。

7月12日

屏幕改良的新型WS"Swan Crystal"以7800日元的价格推出。

7月16日

Square正式加盟NGC阵营，公布了NGC版《最终幻想 水晶编年史》。

11月26日

Square与Enix召开新闻发布会，宣布将于2003年4月1日合并。这两大昔日宿敌的合并成为2002年度最具震撼性的头条新闻，并掀起了日本游戏业的合并浪潮。

2002年日本游戏销量榜

统计时间：2001年12月31日～2002年12月29日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	GBA	口袋妖怪(红宝石/蓝宝石)	2002年11月21日	任天堂	3197762
2	PS2	胜利十一人6	2002年4月25日	Konami	1115707
3	PS2	鬼武者2	2002年3月7日	Capcom	1002968
4	PS2	王国之心	2002年3月28日	Square	838323
5	PS2	真·三国无双2 猛将传	2002年8月29日	Koei	688655
6	NGC	马里奥派对4	2002年11月8日	任天堂	677890
7	NGC	阳光马里奥	2002年7月19日	任天堂	677440
8	PS2	宿命传说2	2002年[illegible]1月[illegible]日	Namco	66[illegible]
9	PS2	超级机器人大战 IMPACT	2002年[illegible]月2[illegible]日	Banpresto	[illegible]25[illegible]6
10	PS2	海贼王大作战2	2002年3月20日	Bandai	545506

合并浪潮风起云涌 2003

关键词：二十一世纪Walkman、合并"三角恋"

TGS2003

2003年9月26～28日

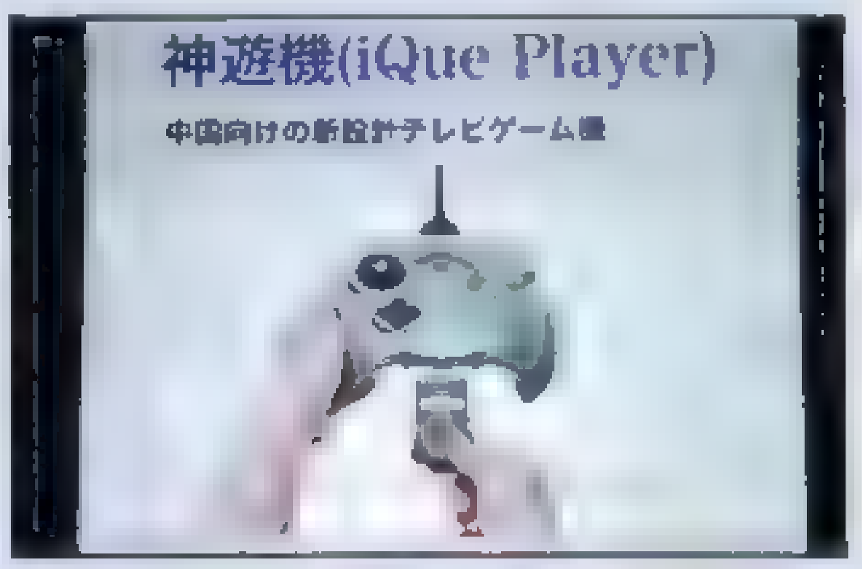
千叶市幕张会展中心

参展厂商数量	109家	展会观众人数	150089

本届展会主题：游戏的心改变世界

游戏市场规模连续多年的萎缩让大多数游戏公司承受着巨大的压力，恶劣的市场环境和利润的摊薄让游戏公司的运营风险越来越高，而降低风险最有效的措施就是合并，通过企业的规模化和产品的多样性实现业绩的平稳。经过前几年多家公司的倒闭后，进入2003年，日本大型游戏公司之间刮起了并购热潮，Square与Enix的合并声明给了竞争对手极大的威胁，于是世嘉、Sammy、Namco、Bandai等都开始积极筹谋合并计划，在硬件商的新格局确定之时，软件商的洗牌也开始激烈进行。索尼酝酿四年的掌机计划终于得见天日，PSP的公布加速了任天堂NDS计划的进行。这两股掌机势力将成为日本游戏业复苏的救市力量。

TGS 2003在观众人数方面终于恢复到2000年之前的水平，参展商数量更是创下历史新高。虽然日本游戏业仍在萎缩，但这种现象毕竟是一个好的开始。网络游戏是本届TGS的主旋律。索尼宣布《GT赛车4》将会对应PSBB，其展台的三分之一被划分为网络功能对应游戏的展示区，总共包括30多款游戏；微软的Xbox LIVE对应游戏也十分充足，总共27款游戏中有19款对应Xbox LIVE，并表示年底之前会推出50多款对应游戏；Square Enix公布了《前线任务Online》和《Junk Metal》，更让人关注的则是《王国之心II》和CG电影版《最终幻想VII 再临之子》的公布。在岩田聪担任社长后，一向很少关注TGS的任天堂也开始以间接的方式参加到TGS之中。岩田聪在基调演讲中介绍了面向中国大陆市场的神游机。



■《最终幻想VII 再临之子》虽然在观众中的评价褒贬不一，但销售成绩令人满意。

■《GT赛车4》

2003年日本游戏业大事记

■GBA SP的成人向广告。

1月16日

Xbox LIVE服务在日本正式启动。

2月13日

世嘉与Sammy宣布将于10月1日合并，Sammy社长里见治将担任新公司社长。

2月14日

售价12500日元的GBA SP选择在情人节上市，任天堂投放了大量针对成年玩家的广告，体现了任天堂开拓高年龄层市场的决心。

2月20日

Bandai正式宣布WS退出市场，并同时表示将加盟GBA阵营。

4月17日

Namco表示希望能够与世嘉合并，世嘉与Namco和Sammy之间的"三角恋"成为业内津津乐道的话题。

5月14日

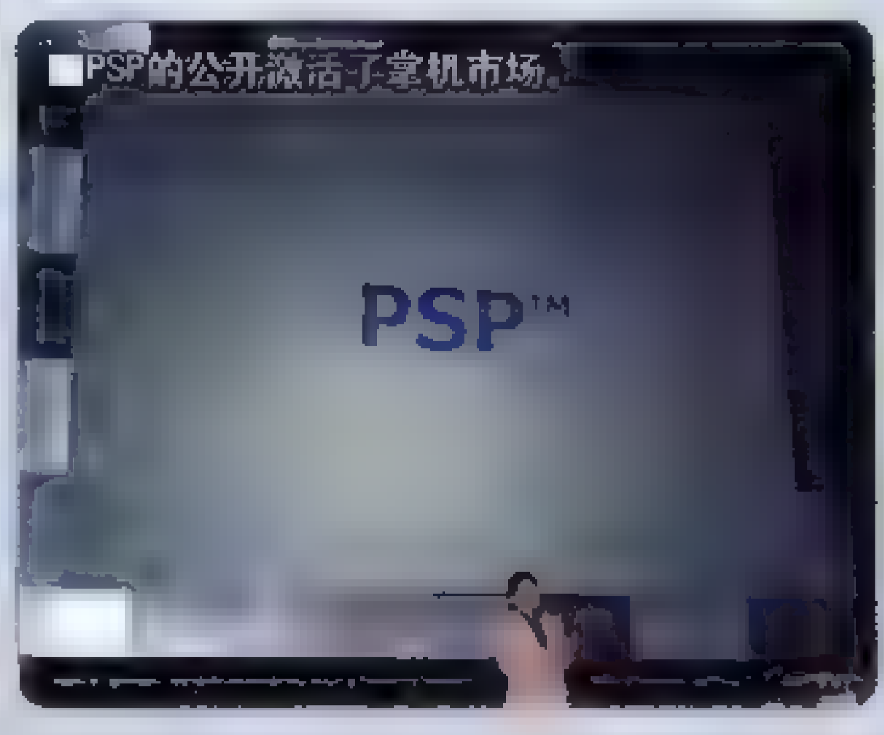
SCE公开PSP，宣称其为"二十一世纪的Walkman"，是PS家族的"小女儿"。

5月28日

索尼公布可兼容PS2游戏且内置硬盘和DVD刻录功能的"PSX"。

6月2日

SNK巧妙地通过假破产方式重生，从而摆脱了巨额债务，新公司名为"SNK NEO GEO"(后更名为SNK Playmore)。



■PSP的公开激活了掌机市场。

6月27日

世嘉社长佐藤秀树退位，原Hitmaker社长小口久雄接任。

7月15日

为庆祝FC诞生二十周年，任天堂展开一连串造势活动，尤其是其后推出的"FC MINI"系列游戏让日本游戏业掀起怀旧思潮。

10月17日

NGC在日本萎靡不振，任天堂将其售价大幅下调至1.4万日元。

11月26日

原Square旗下的DigiCube向东京地方法院申请破产。

■任天堂为NGC投入了庞大的广告费用，但终究无法扭转局面。

2003年日本游戏销量榜

统计时间：2002年12月30日～2003年12月28日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	PS2	最终幻想X-2	2003年3月13日	Square Enix	1941727
2	GBA	口袋妖怪(红宝石/蓝宝石)	2002年11月21日	任天堂	1704458
3	PS2	真・三国无双3	2003年2月27日	Koei	1178455
4	PS2	胜利十一人7	2003年8月7日	Konami	1085082
5	PS2	大众高尔夫4	2003年11月27日	SCEJ	875252
6	GBA	勇者斗恶龙 怪物篇 旅团之心	2003年3月29日	Square Enix	593458
7	PS2	机动战士高达 相逢在宇宙	2003年9月4日	Bandai	577972
8	NGC	马里奥赛车 双重冲击!!	2003年11月7日	任天堂	[illegible]
9	GBA	瓦里奥制造	2003年[illegible]月21日	任天堂	[illegible]
10	PS2	龙珠Z	2003年2月13日	Bandai	543312

掌机市场新格局 2004

关键词：掌机争霸

TGS2004

2002年9月20～22日

千叶市幕张会展中心

参展厂商数量 116家　展会观众人数 1160096

本届展会主题：为全世界带来新的感动

围绕着PSP和NDS这两部新掌机的争论从2004年年初一直持续到年底，两部掌机的任何风吹草动都能成为业界的焦点。表面上看，一个是强调性能的多媒体掌机，一个是强调新玩法的纯游戏机，二者之间似乎不存在正面竞争关系。而实际上，既然都是掌机类产品，在同样一个市场上推出，二者的血战在所难免。索尼与任天堂之间的态度也从最初的井水不犯河水演化成后来撕破脸的口水战。在游戏销量上，PSP始终要比NDS落后一截，但初期的硬件销量却有一定优势。掌机是任天堂的命根子，要是被索尼砍断必然一命呜呼。因此从2004年末开始，GBA和NGC几乎都被任天堂放下了，超过500亿日元的宣传预算绝大部分花在了NDS身上。NDS在日本的绝对胜利表面上看是各种脑力游戏带来的偶然，实际上则是任天堂倾尽全力反击的必然。

TGS 2004是PSP的天下，仅SCE本身提供试玩的游戏就有23款，共50台试玩机，由ShowGirl绑在身上让玩家"一对一"试玩体验的展出方式十分贴心。只可惜PSP的发售日和售价仍然没有公开。PS2的阵容一如既往的强大，超薄版PS2的展出尤其让人关注，《勇者斗恶龙VIII》、《GT赛车4》等超大作标志着PS2巅峰盛世的来临。Xbox在日本已经处于完败状态，本届TGS上几乎看不到值得一提的新作，只能继续重复Xbox LIVE的话题，并以公布了一年多的《光环2》撑场面。

▲设计成PSP状的大屏幕经常出现在索尼的各种宣传活动中。

2004年日本游戏业大事记

1月21日

任天堂公开了新掌机NDS的开发计划，当时仅公布了双屏幕的特征，并未透露触摸屏功能。

5月11日

任天堂与索尼相继公开NDS和PSP的详情，E3成为两大掌机的竞技场。

6月3日

Xbox在日本策划的头号大作、试图超越《FFXI》的MMORPG大作《真梦生活Online》开发终止。

9月16日

GBA SP售价从12500日元下调至9800日元。

9月21日

SCE在战略发布会上公开了超薄版PS2，仅为普通版PS2四分之一的体积让人惊叹。

10月1日

世嘉与Sammy正式合并，成立Sega Sammy Holdings。

11月1日

Capcom宣布"NGC独占"的《生化危机4》将会推出PS2版。

12月2日

定价1.5万日元的NDS发售，一个月内销量突破一百万台。

12月12日

定价20790日元的PSP发售，久多良木健亲自到店头销售PSP，首发声势比起此前的NDS毫不逊色，甚至在随后在初期的发展过程中一度以微弱优势超越了NDS。

2004年日本游戏销量榜

统计时间：2003年12月29日～2005年1月2日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	PS2	勇者斗恶龙Ⅷ	2004年11月27日	Square Enix	3327167
2	GBA	口袋妖怪(火红/叶绿)	2004年1月29日	任天堂	2392005
3	PS2	勇者斗恶龙V	2004年3月25日	Square Enix	1611974
4	GBA	口袋妖怪(蓝宝石)	2004年9月16日	任天堂	1375233
5	PS2	胜利十一人8	2004年8月5日	Konami	1042234
6	PS2	战国无双	2004年2月11日	Koei	1024253
7	PS2	实战柏青嫂必胜法！北斗神拳	2004年5月27日	Sammy	916765
8	PS2	潜龙谍影3	2004年12月16日	Konami	694307
9	PS2	GT赛车4	2004年12月28日	SCEJ	663543
10	PS2	德比赛马'04	2004年4月22日	Enterbrain	603815

日本电子游戏软件国内市场规模发展趋势

1997年可谓日本市场的黄金年代，其规模几乎是现在的两倍。自1997年之后便一路下滑，到2003年已跌至谷底，此后两年仅有少许好转。不过2006年由于NDS的活跃，可望出现大幅度回升。

1997年	1998年	1999年	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年
5833亿日元	5137亿日元	4851亿日元	4131亿日元	3685亿日元	3367亿日元	3091亿日元	3169亿日元	3141亿日元

日本电子游戏软件海外出口量趋势

由PS主机带来的图像革命，使得欧美玩家也对传统日式游戏产生兴趣，而国内市场的不景气也迫使日本厂商积极扩充海外市场。这期间涌现出了不少"东方不亮西方亮"式的作品，《灵魂能力Ⅱ》《幻想水浒传Ⅲ》是其中的代表。

	1998年	1999年	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年
出口金额	2141亿日元	2343亿日元	2848亿日元	[illegible]亿日元	2255亿日元	[illegible]亿日元	[illegible]亿日元	2528亿日元
出口套数	11409万套	12934万套	13007万套	11285万套	12216万套	11602万套	14786万套	15200万套

新一轮次世代争霸 2005

关键词：次世代、索尼剧变、Namco Bandai

TGS2005

2005年9月16～18日

千叶市幕张会展中心

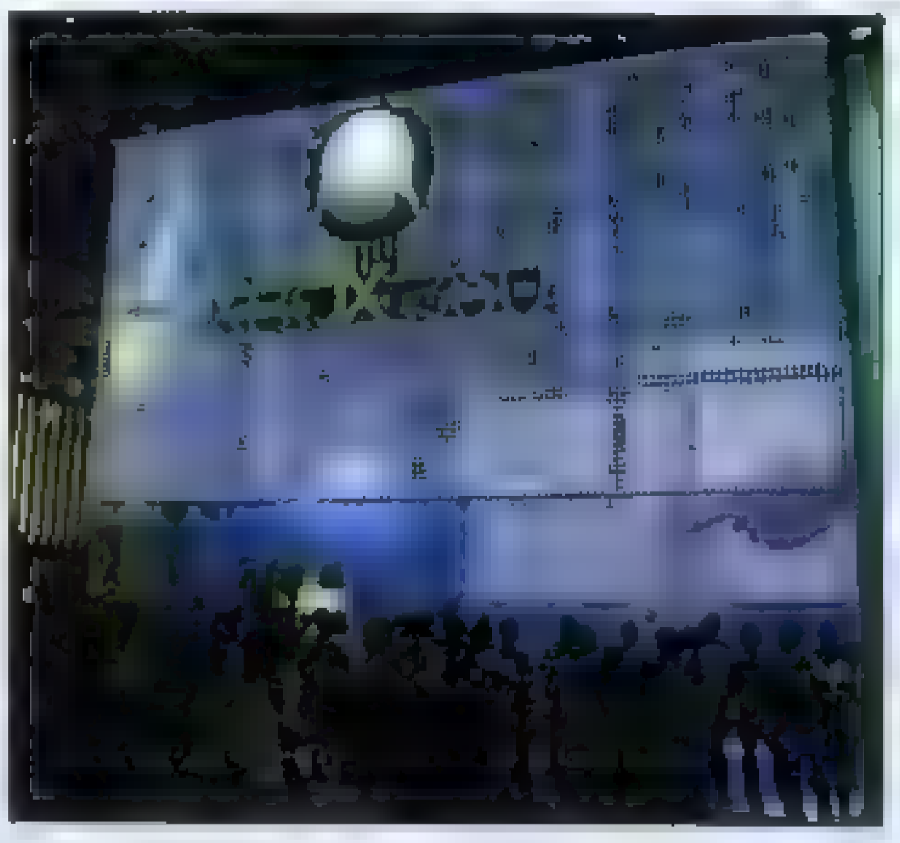
参展厂商数量	130家	展会观众人数	176056

本届展会主题：走在最前端展望未来吧！

PS3与X360的性能之谜、任天堂"革命"的操作方式之谜，2005年的游戏业在这3大次世代主机的种种揣测中度过。索尼用E3、PS会议和TGS这三大盛会成功地树立了PS3的高端形象，但CG动画的轰炸并不是对所有人都有效，PS3赢得了声势上的胜利，却让人对其高贵的外壳中蕴涵的真正实力产生担忧。微软就是最大的怀疑者。于是双方争得面红耳赤，一个是"Xbox1.5"，一个是徒有空壳的"CG播放器"，一场围绕性能的争论在两大厂商和各自的支持者之间空前猛烈的爆发。在微软和索尼的争端中，任天堂显得超然物外，方向性的转变使其再也无需深陷机能的泥沼之中。这是一场实力最均衡、形势最复杂的次世代大战，它的结局没有人能够断定。

从未参加TGS的任天堂仍然未参展，但一条让人关注已久的消息足以令其成为本届TGS的最大焦点。"革命"(WII)手柄的公布迅速转移了人们的目光，甚至赢得了微软高层的公开表扬。岩田聪在基调演讲中表示，一直依靠画面进化来推动的游戏业已经走入死胡同，只有用吸引新玩家的新形态产品才能扭转局面，而与电视遥控器一样简单易用的新型手柄是他们提出的解决方案。索尼与微软也为本届TGS带来了丰富内容，索尼一口气公布了102款日系PS3游戏，宣布加盟PS3的日本游戏公司已经达到71家。微软在其展前发布会中公布了X360的发售日，并表示针对日本开发的X360游戏已经有100款，全球范围内共有200多款游戏正在开发中。虽然X360在日本的开局实在惨淡，但《蓝龙》、《失落的奥德赛》等真正的日式大作将具备扭转局面的实力，虽然已经注定无法在日本市场上胜出，却也未必会败得像Xbox一样惨烈。不确定性因素更大的还是PS3，蓝光、CELL等新技术存在的诸多问题让PS3在生产、成本、技术可靠性等方面都处于极为不利的境地，更何况是在X360领先一年发售，而WII呼声空前高涨的市场环境中，PlayStation的品牌实力也未必能够保得住SCE的十年基业。

■《潜龙谍影4》的影像展出是2005年东京游戏展的最大看点之一。



▲《真・三国无双5》的技术演示DEMO，可惜公布至今，仍然未见实际游戏的情报。

2005年日本游戏业大事记

2月25日

坂口博信率领其新成立的游戏制作室MistWalker全力加盟X360，并表示正在开发两款各投入一百余人开发的RPG大作，即后来公开的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。

3月7日

索尼高层发生大地震，三名最高管理者全部下台，包括会长出井伸之、社长安藤国威和副社长久多良木健，首位外籍CEO霍华德・斯特林格上任。久多良木健的"索尼副社长"和"家电及半导体部社长"头衔被剥夺，"SCE社长"职务得以保留。

3月

岩田聪透露其次世代主机"革命"的CPU代号为"好莱坞"，GPU代号为"百老汇"。

■《失落的奥德赛》公开的首张概念图。

4月18日

世嘉运营的娱乐中心"东京Joypolis"发生意外，一位男子在玩街机游戏时意外从高处跌落而死，该娱乐中心因此关门整顿4个月。

5月2日

Namco与Bandai召开新闻发布会，宣布将于10月1日合并为"Namco Bandai Holdings"，预计三年内年营业额将达5500亿日元。

5月16日

索尼正式公开PS3，超华丽的游戏影像使其成为E3 2005的最大赢家。

5月17日

任天堂正式公开"革命"主机外形，并公开了一款超迷你的GBM。

5月

山内溥正式退出任天堂董事会，今后不再干涉任天堂业务运营。

5月

Takara与Tomy宣布将于2006年3月1日合并。

6月7日

神奈川县宣布禁止向未成年人销售《GTA3》，日本掀起暴力游戏抵制运动。

7月30日

Square Enix宣布《最终幻想XII》将于2006年3月16日发售，松野泰己因健康原因不再担任《最终幻想XII》制作人，由河津秋敏继任。

8月22日

Square Enix宣布以高于市面平均价格20%的条件公开吸纳Taito股票，以将近670亿日元收购了Taito。

9月16日

岩田聪在TGS基调演讲上公开了"革命"独特的动作感应式游戏手柄。

11月29日

PS2全球出货量突破1亿台。

12月10日

售价39795日元的X360登陆日本，市场反响十分冷淡，首批销量只有当初Xbox的大约一半。

2005年日本游戏销量榜

统计时间：2004年12月27日～2005年12月25日

排名	平台	游戏名	发售日	发行商	销量
1	NDS	来吧！动物之森	2005年11月23日	任天堂	1169757
2	PS2	GT赛车4	2004年12月28日	SCEJ	1066749
3	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	2005年5月19日	任天堂	1011341
4	NDS	任天狗	2005年4月21日	任天堂	965665
5	PS2	胜利十一人9	2005年8月4日	Konami	923288
6	PS2	真・三国无双4	2005年2月24日	Koei	917985
7	NDS	轻松头脑教室	2005年6月30日	任天堂	875371
8	NDS	鸡蛋仔的小小小[illegible]店	2005年9月15日	Bandai	77[illegible]91
9	PS2	王国之心II	2005年12月22日	Square Enix	[illegible]73[illegible]652
10	NDS	马里奥赛车DS	2005年12月8日	任天堂	669575

栏目主持：ACE飞行员 Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME³

Vol. 110

总是希望能把最新、最快、最全的游戏内容呈现在读者面前。特别是2006年TGS展即将开幕，沉寂多时的游戏市场，特别是日本游戏市场又开始活跃起来，每天都有新的游戏资讯冒出来。最近这段时间SONY表现异常活跃，不仅几乎每日公布最新的游戏截图，而且还提供至少720p素质的游戏影像下载，"This is Living"也成为SONY为PS3进行宣传的新口号。这不，连隐藏许久的《鬼泣4》也赫然大举公布了一堆情报。唉！真希望杂志能够延期几天再发行，手头上堆积的素材如果不赶紧用，到了TGS这些东西都要过时了。按照新闻出版署的规定杂志是不能擅自修改出刊日期的，为了保证整本杂志的正常运转，有时候我们也不得不忍痛割爱。下期合刊，希望我们能为读者奉献出最高质量的一期读物。

多边共享区 ENTER THE GAME

黑历史 警察原来是女人

levelup.cn 提供

▲剽悍的警察人生无需解释，不过今天这个论调实在闻所未闻。

《街头霸王》作为一个时代的记忆可以说给各位有点年纪的玩家留下了难以磨灭的印象。除了红人、白人、阿多根、好油根、春丽……之外，游戏中邪恶又不失威严的"老板"也曾经让许多玩家记忆犹新。可是你是否知道，"警察"维加（VEGA）原本是女人！

这段黑历史的设定是这样的，维加是操控精神力的高手，她将自己的精神付在了复制人嘉米（CAMMY）的身上。维加身边有一支女子亲卫队，而嘉米这个复制人还兼为维加的情妇。那么维加的复制人为啥是女性？维加为什么想把自己转移到女性的身体里？他是变态吗？

其实魔人维加原本的身体就是与嘉米长相一样的女性。他借助精神力转移的方法，使肉体活了一百年以上，放弃原本的身体不外乎三个理由：

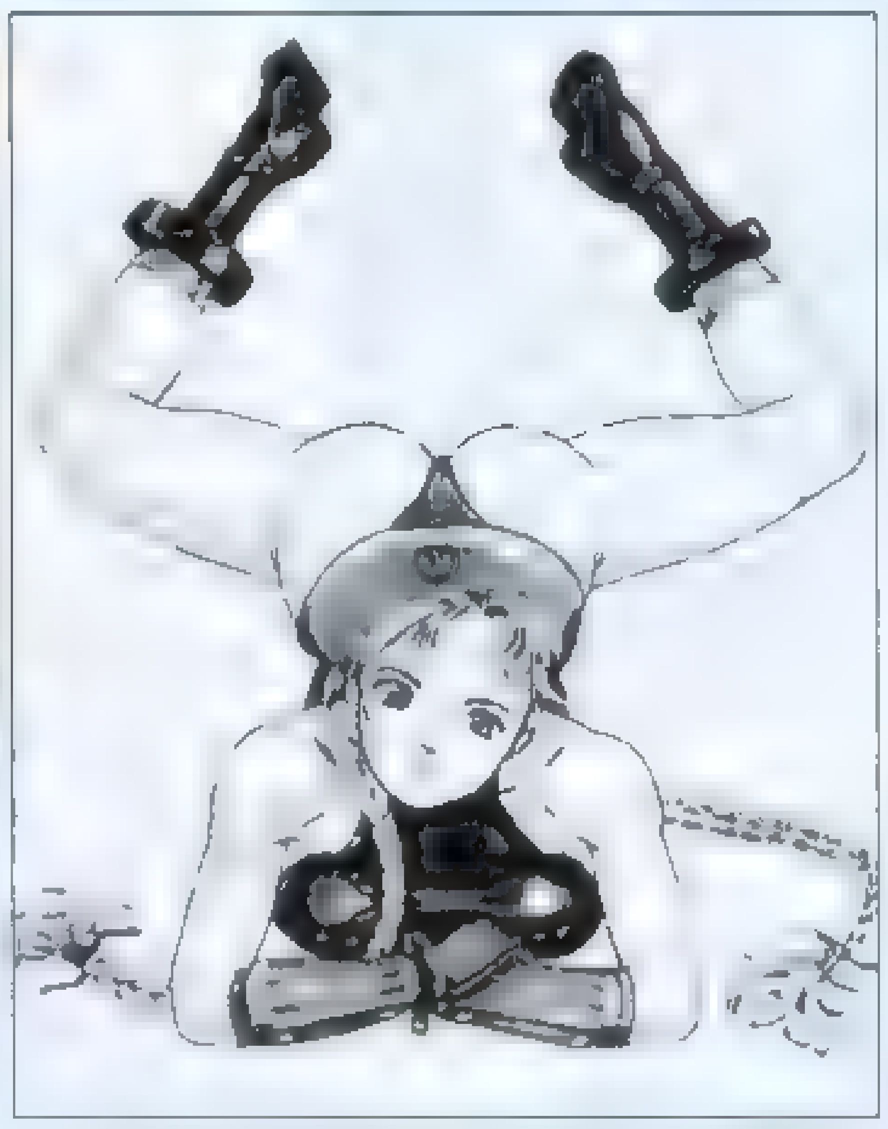
1.作为格斗家，男性的身体更强壮；

2.作为统帅，男性更具威严；

3.她很爱护自己美丽的身体，不愿意让它受伤。

巴洛克（BALROG）对维加抛玫瑰致意也算是一个佐证。所以维加只是打算把复制人恢复到本来的性别而已，并不是变态。另外，VEGA在英语里是"织女星"的意思，确实是个很女性化的名字。

大家一定想知道警察叔叔的女儿身是什么样子的，很简单，在《SNK VS CAPCOM》中，选用吸血鬼迪米特里，使用那招"变性"必杀，大家就可以看到维加的真身了。

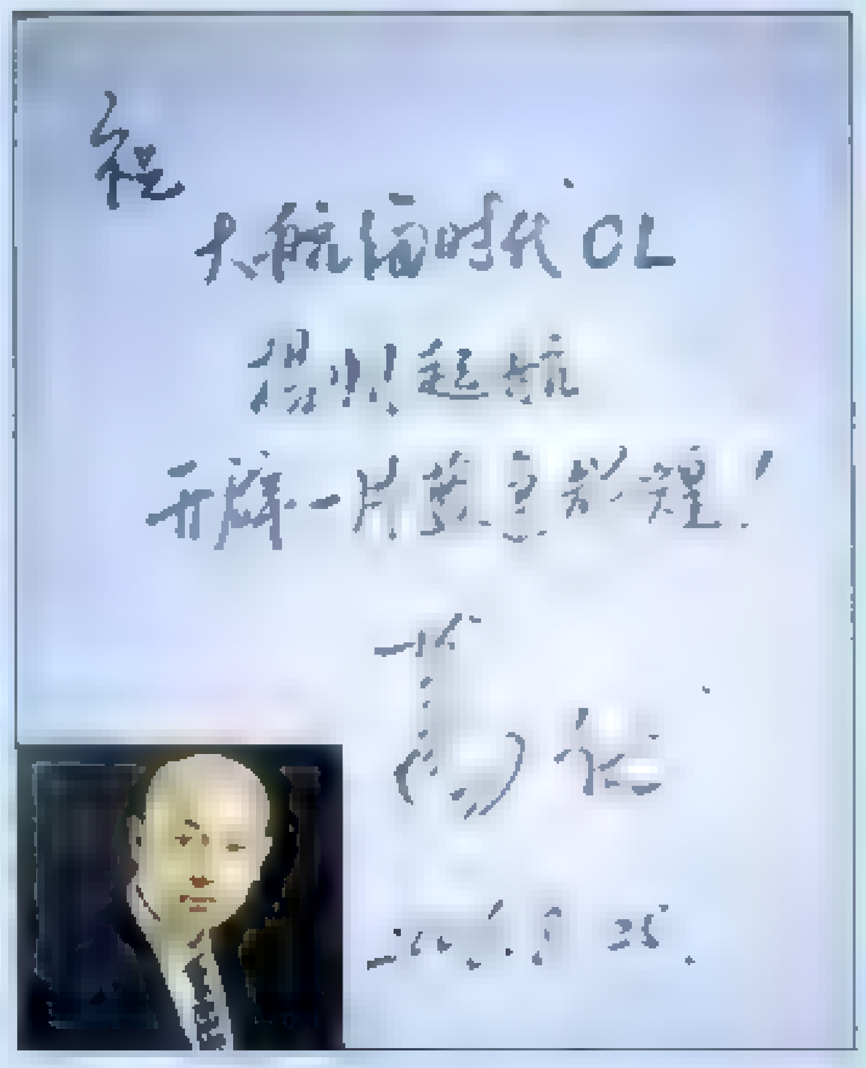


▲嘉米的身体异常柔软，经常可以将身体扭曲到常人无法达到的境界。

葛爷钟情于大航海

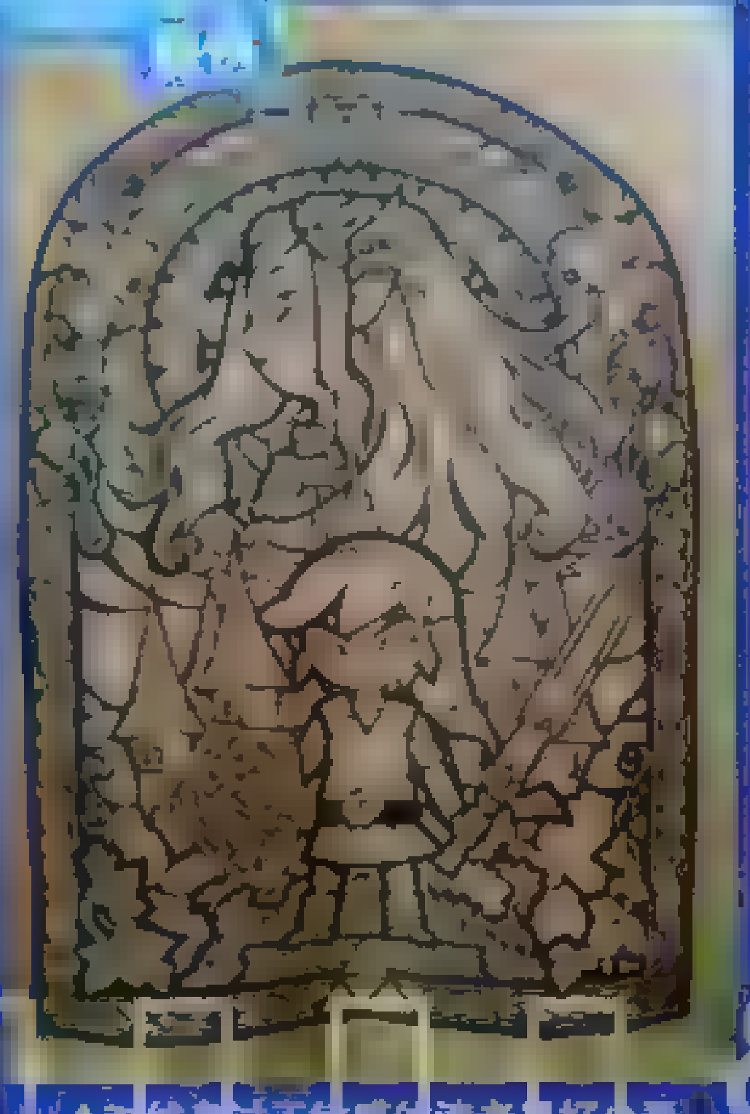
纱迦 提供

《大航海时代Online》是Koei开发的网络游戏，目前PC版已经在日本正式运营，现在即将登陆中国内地。著名演员葛优是个埋藏很深的游戏爱好者，他在接触到《大航海时代Online》之后，立刻对这款文化性作品产生了兴趣，评价其为"特别蓝色的网游"。葛优认为，《大航海时代Online》非常适合学生娱乐，游戏中的文化知识十分丰富，可以通过玩游戏了解到整个世界，起到了寓教于乐的作用。不过葛优的这番话一定会让老玩家感慨万千，当年我们也是打着寓教于乐的旗号将《大航海时代Ⅱ》带入电脑室的。虽然目前还没有《大航海时代Online》将推出家用机版的消息，但这绝对只是时间上的问题，让我们一起期待吧！



▲这是葛爷为《大航海时代Online》亲笔书写的祝词。

爱你爱到肌肉里！



▲对纹身过于敏感的读者最好少看 [illegible]

《塞尔达传说》系列，并不仅仅在日本拥有众多FANS，就连远在大洋彼岸的欧美玩家中也有许多人趋之若鹜。不久前，海外的一位铁杆玩家花销了一笔不菲的费用在后背上纹了一幅《风之杖》的浮雕纹身，其忠诚可见一斑。大概是西方纹身师不擅长东方画风的缘故，纹身全程耗时超过九小时，不过从目前的实际效果来看，其"纹工"还是形神兼备的。之后，据这位玩家表示，如果手边能再宽裕一些的话，他还会给这个纹身上色。如今，在许多大城市纹身业务在繁华的商业街随处可见，当然随之而 [illegible] 也逐渐 [illegible] 来，如果 [illegible] 者和这 [illegible] 有相同的想法话——请三思而后行。

&3DM-SM

IT'S SONY!

在不久前举办的 2006 年戛纳广告节上，索尼的 PS2 广告获得了平面类的金奖。

◀除了床上的○□×和男子手中的△摔外，其他的我一无所知

"荷尔蒙摔角"又出新花招！！

提供

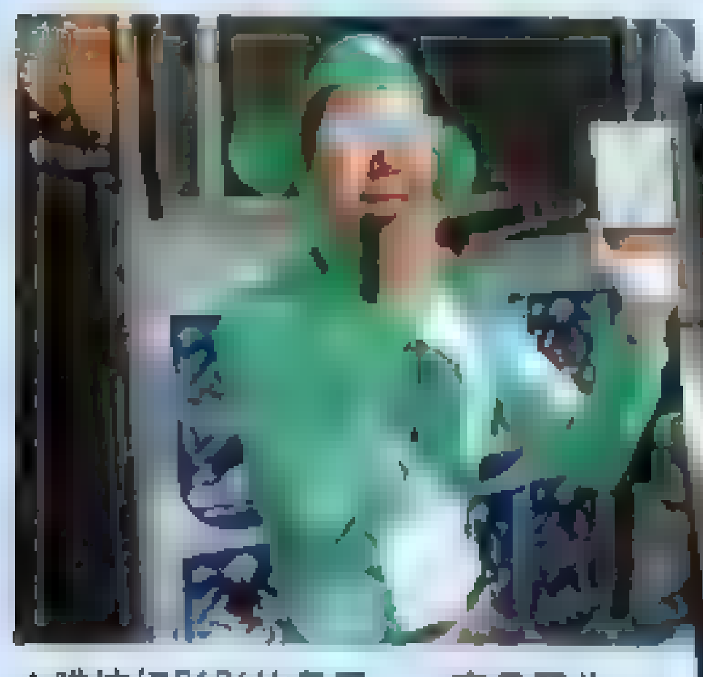
没想到Konami也能够推出这么"邪恶"的游戏。《摔角玫瑰》由于"很好"地将摔角运动与女性体术完美的结合在一起，引来了无数玩家的侧目。自从《摔角玫瑰 XX》登陆次世代主机 X360 后更是利用其强大机能在视觉上一而再、再而三的对人们的视觉界线提出了挑战。现在官方网站宣布了游戏的最新举措，追加了比赛中途拍照功能。另外《摔角玫瑰 XX 白金版》预定于今年 11 月 2 日同样在 X360 上推出。

近日官方网站宣布，《摔角玫瑰 XX》将通过 Xbox LIVE 放出更多更新措施。追加的比赛中途拍照的功能，只要玩家在 LIVE 中购买了照相机，PhotoShoot 模式处于开启状态，就可以随心所欲的将比赛任何过程进行定格拍照。拍照的方式是在比赛中按SATRT键暂停，再按B键消除暂停窗口，利用 A 键可以对图片存储位置进行选择，如此一来这张图片就成为了玩家的收藏品了。说是白金版，其实不过是游戏的廉价版。游戏除了完美继承《摔角玫瑰 XX》的全部性感女性角色、华丽的舞台表演、扎实的摔角系统等内容外还对游戏的画面进行了一定的调整。《摔角玫瑰 XX 白金版》定价仅为 2940 日元。

"人贱人爱"补完计划——猥琐促销大叔

提供

"《塞尔达》传说"系列的经典万年配角汀格尔大叔（上期"人贱人爱"特企中漏了他实在是个失策）终于在近日扬眉吐气了一把——在 9 月 2 日发售的 NDS 游戏《新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园》中，他将以主角的身分登场。汀格尔在游戏中猥琐无比，而这精髓则被日本某游戏店面的促销人员惟妙惟肖地展现了出来，此君身穿极其专业的 COS 服，在街头极尽搞怪扮丑之能事，吸引了大批玩家围观。不过至于实际销量嘛……不知别人怎么想，至少我是不敢上前去买的，怕被咬……



▲瞧这红彤彤的鼻子，一定是因为螨虫孳生而患上了酒糟鼻。

EA促销出奇招，整条街居民都可获赠X360！

随着美国 NFL 新赛季的开始，橄榄球游戏再度成为美国最畅销的游戏类型，《麦登NFL07》发售后，美国游戏销量榜被该作的各个版本所瓜分。EA对该作的促销也采用了非常独特的手段。《麦登NFL》的游戏名来自于美国著名的橄榄球教练约翰·麦登（John Madden），不过在美国也有一条街的名字叫做麦登，这条街位于美国密西西比州。为了给《麦登NFL07》的上市作宣传，EA竟然向整条街的居民赠送了X360，不过还好这条街不算很大，总共只有74户人家。当然，主机不是白送的，为了起到宣传效果，EA邀请了周围地区的1000多名居民到现场参观，并且参加了游戏体验会，现场还有一些橄榄球明星参加了庆祝活动。

▲活动庆祝现场

再起！S·E抢钱计划！

邪魔天使 提供

在去年《最终幻想Ⅶ 再临之子》取得丰厚的商业利润后，邪恶的SE社展开了一系列抢钱计划，先不说那做工存在些许问题的文森特、蒂法、萨菲罗斯可动模型，光是将克劳德机车由限量版转为"量贩版"这一点来说，就足够遭到广大FANS的唾弃了。

然而现在（请大家屏住呼吸不要尖叫）……SE社新一轮FIGURES抢钱计划再度开始！（BGM：片翼天使……）在美国圣地亚哥举行的2006Comic-Con上，寿屋、Square Enix公布了最新的《FF》周边，其中包括1/4比例的《最终幻想Ⅶ 再临之子》人物模型：克劳德和萨菲罗斯。新一期的《Hobby Japan》杂志也给出了真实大小的实物图。我们可以看到这两款模型做工精细，没一个细节都没放过，该模型预计明年年初发行，至于价格，希望大家都要有点心理准备。（-_-|||）

&3DM-SM

罗技极锋战斧简介

用于PlayStation 2的结实可靠的罗技极锋战斧让您开心游戏。

力反馈效果让游戏更加真实，罗技享有盛誉的D-Pad确保在任何游戏环境中都能精确控制。无论是否需要第二个控制器或替代品，您都可享受到极锋战斧设计良好的模拟按键和用于急速动作的加速功能。

●震动力反馈效果增加真实性 － 感觉每次击打、冲撞和爆炸的感受！

●罗技享有盛誉的D-Pad实现精确、响应良好的动作

●舒适、小巧设计，柔软的橡胶握柄

●加速编程设计支持极快的移动

●模拟按键和扳机实现精确控制

●方便的8英寸线缆

相对于现在市场上鱼龙混杂，难以分辨的真假原装手柄，罗技这款极锋战斧价格与原装相近（建议零售价125元），而质量可以说要大大超过原装手柄（虽说是索尼原装手柄，但内部做工上还是过于“节省”了），再加上罗技的品质保证，可以说现在采购普通功能类手柄的不二选择，不管是足球还是格斗游戏，都能让您随心所欲！

本产品是中国行货版，还能直接享受售后3包服务，各大城市都有罗技服务点，玩家可以直接在这些服务点更换有问题的产品，如果玩家附近没有服务点的，可以直接邮寄至最近的罗技公司服务点更换，罗技公司还负担回程邮费！

游戏专家液晶无线手柄简介

无延迟，不丢指令！游戏专家：无线——真的无限！

除了罗技无线战斧以外市面上唯一一款“无延迟”的无线手柄。体验随处游戏的自由，消除起居室中的线束缠绕。2.4 GHz射频技术，实现无拖滞的精确控制，提供您所希望的性能、方便和舒适。

●防滑橡胶握柄

●编程功能，一键出招

● TURBO连发，轻轻松松

●独特设计的液晶屏，将电量、编程和连发状态都清晰的表示出来

●迷你接收器可直接插入游戏主机

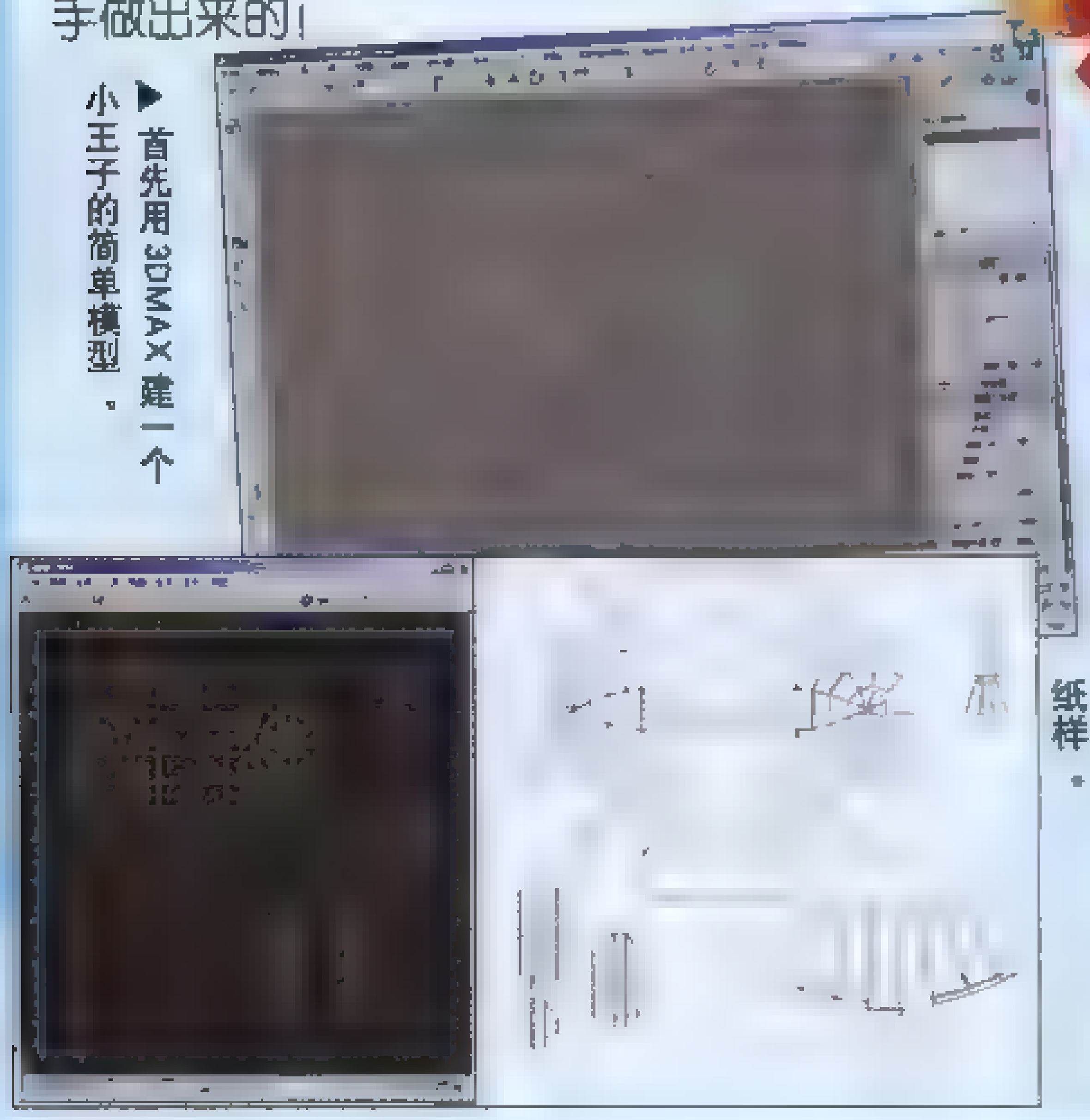
●2.4 GHz射频无线技术，无拖滞覆盖范围达30英寸（10米）

●赠送4节充电电池以及可直接连接手柄的充电器

无线手柄的王道也许确实是罗技无限战斧，可是它接近400元的零售价格总让人不由得望而生畏，而这一款游戏专家液晶无线手柄，不仅同样掌握了无延迟技术，在售价上也相当让人能够接受（建议零售价198元），而在功能上甚至更有罗技都缺少的编程、连发等，独特的液晶屏幕，厚道的赠品，实在是超值的无限！

国产超可爱块魂小王子

我们的读者真是无所不能，多边形在邮箱里居然找到了这样一封来信，虽然文字精炼，但是附上的照片却让办公室众多编辑爱不释手。这可不是什么官方发售的纪念品之类的，而是我们的读者在没有任何参照物的情况下一针一线亲手做出来的！



▶首先用3DMAX建一个小王子的简单模型。

◀然后把各个块面展开 并且打印出平面线框图做为纸样。

▲幸福的小王子。

▲经过几天的努力，小王子终于诞生啦！

现在正努力与该读者取得联系，有机会一定为给为读者们奉献块魂小王子详细制作攻略。

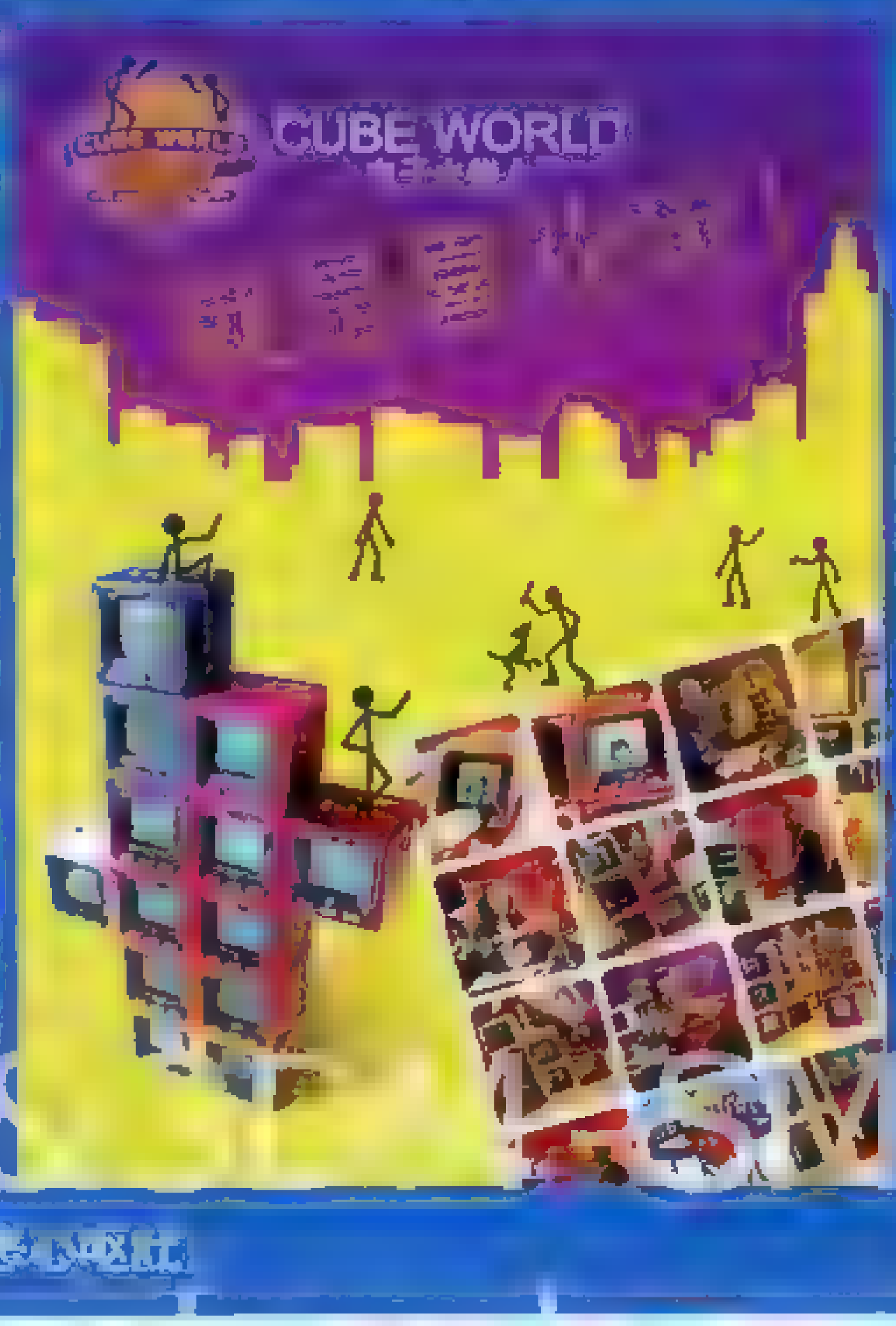
电子火柴人

cube world（电子火柴人），是四方外形的一部小电视，每个彩色方盒代表一个世界，每个世界都有一位主人公，他们各怀绝技，拥有不同性格，各有不同的生活方式。

cube world最具创新的地方，是你把几个小方盒连接在一起时，里面的火柴人会彼此发生联系，他们总是喜欢大家挤在一起，无聊时，他们用踢球、玩滑板、跳绳、打功夫等活动，来打发时间。

每个小方盒里面，都内设了一个简单有趣的小游戏，内置的记录器会记录你游戏的历史最高分，一起来玩吧，看谁打得更高！

cube world另一个好玩的地方是，如果将小方盒倾斜或翻转，里面的小人就会被你弄得东歪西倒，晕头转向，甚至恶心呕吐。



掌机动态扫描

文 零下

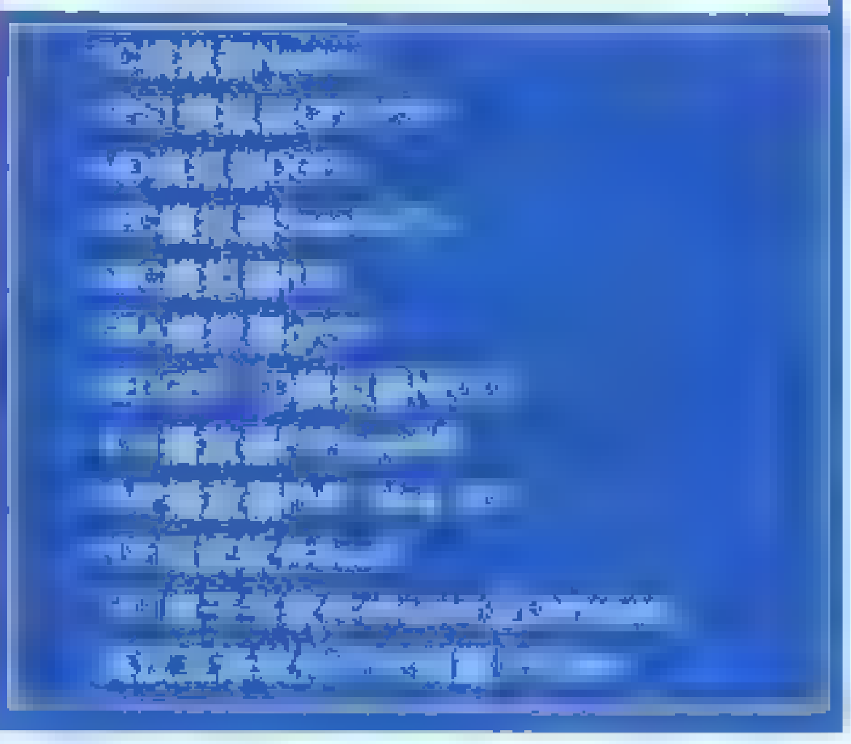
PSP 2.0+系统TIFF图片漏洞曝光

一个能够运行于2.01至2.80的PSP系统上的自制程序“Hello World”对外发布。该程序利用了一个长久以来一直存在于2.0+系统上的TIFF漏洞，无须《GTA》正版光盘进行引导，只要当使用者进入图像浏览器，让系统载入该图片时便可启动运行。早在去年同期，由于2.0系统存在类似的漏洞，使得SONY紧急发布了2.01系统，以杜绝利用该漏洞运行自制程序。令人遗憾的是，直至现在SONY官方都未能完全修复该漏洞，于是才有了今天能够直接运行于各版本系统上的“Hello World”。

PSP eLoader 0.98发布

之前利用《GTA》存档漏洞能够在2.5/2.6系统上运行自制程序的引导器eLoader发布了最新版本0.98。该版本能通过TIFF图片漏洞在2.00~2.60系统下运行自制程序而不需要使用《GTA》光盘进行引导，令高版本系统运行自制软件真正进入实用化阶段。然而因为没有使用PSP的“实模式”，eLoader并不能运行诸如DevHook这类的ISO引导程序。同时，eLoader的作者还表示，可以运行在2.70版本上的新版eLoader正在制作中。

目前经测试能够运行于eLoader 0.98下的自制程序有：



PSP 2.71版软件降级获得新突破

由之前发布2.5/2.6版降级程序的国外黑客Dark_AleX牵头完成的2.71降级程序正式放出。该降级程序利用之前公布的TIFF图片漏洞，无须《GTA》正版光盘进行引导就能在2.71版PSP系统上运行，将系统降级为1.5版。使用时，需要进入图像浏览，这时PSP屏幕将出现红色画面，并伴有记忆棒指示灯剧烈闪烁，约3分钟过后，机器将自动关机，重启后将出现写有“系统破损，需要重置”字样的蓝色的画面则表示降级成功，重新设定系统之后便可正常使用。

该降级程序只适用于非TA-82主板的PSP主机，原因是其使用的1.5系统文件并不包含对新型(TA-82)主板的支持，强行使用将导致PSP无法启动。另外，此次即使是非TA-82主板的PSP也无法保证降级过程的绝对安全，成功率仅为60%，许多玩家在使用降级程序之后PSP就无法启动。目前，对于失败原因还没有一个确切的结论。

这里要指出的是，降级属于一种高度危险的操作，降级程序将强行改写PSP固件芯片中的系统文件，以达到从高版本降为低版本的目的，其间一旦程序发生错误或者操作失误，都将导致PSP无法正常启动。所以，降级操作风险极大，请勿贸然尝试。

NDS 欧版新编号NDSL无法进行刷机

据欧洲有关网站报道，最近于欧洲发售的编号以UEF104打头的新版NDSL无法使用FlashMe进行刷机。具体现象为，一旦在开机状态下短接刷机用的SL1端子，NDSL就将立即自动关机。

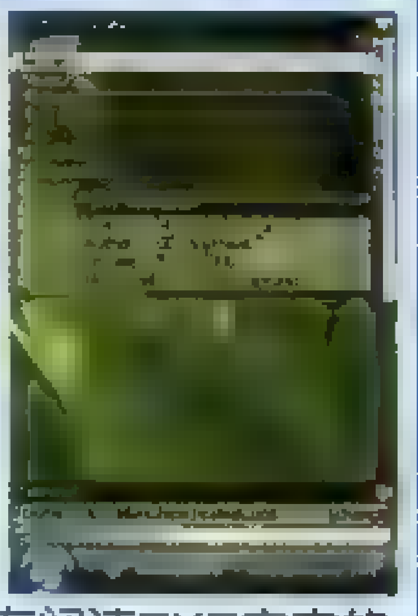
NDS NDS备份卡DSLink上市

第一款实用型的Solt 1端口(NDS卡槽)的NDS备份卡DSLink正式发售。DSLink的外型大小与普通的NDS正版卡带别无二致，但在背面留有microSD插槽以支持容量扩展。本体自带独立的4Mb Flash芯片用于游戏中的存档。DSLink最大可支持2GB的microSD卡，并能够与Solt 2端口上的其他NDS周边，如震动包等进行联动，但由于采用Solt 1端口，无法直接支持GBA游戏的运行，而需要通过与GBALink ZIP系列备份卡进行联动。DSLink除一般的游戏功能外，DSLink还支持使用MoonShell软件浏览TXT文本小说，播放DPG电影及MP3音乐。其售价为296元。

NDS EZ4家族又添新成员

EZ小组发布了EZ4系列的最新两款产品——EZ4L Compact及EZ4L Deluxe(以下简称为EZ4LC及EZ4LD)，并表示将于9月初上市。EZ4LC为仅针对NDS游戏的精简版，售价也相对低廉仅为198元，而EZ4LD则为EZ4L的加强版，拥有256Mb PSRAM高速缓存的同时，还内置了384Mb的闪存芯片，即使不使用microSD卡，也可以像EZ1/EZ2一样运行GBA游戏，官方建议零售价售价为338元。

NDS MoonShell推出新版



MoonShell作为NDS上最强大的影音播放软件，其作者MoonLight一直致力于不断更新及加强MoonShell的功能。在经历了数个beta测试版之后，终于在9月1日发布了MoonShell 1.4的正式版：除了对几个插件的功能进行加强之外，最大的更新莫过于增加了书签功能，在阅读TXT文本的时候能够记录我们所阅读到的段落，以便下次继续阅读。另外，此次还更新了DPG视频的编码格式，能够支持压制及播放更高的帧数的视频。

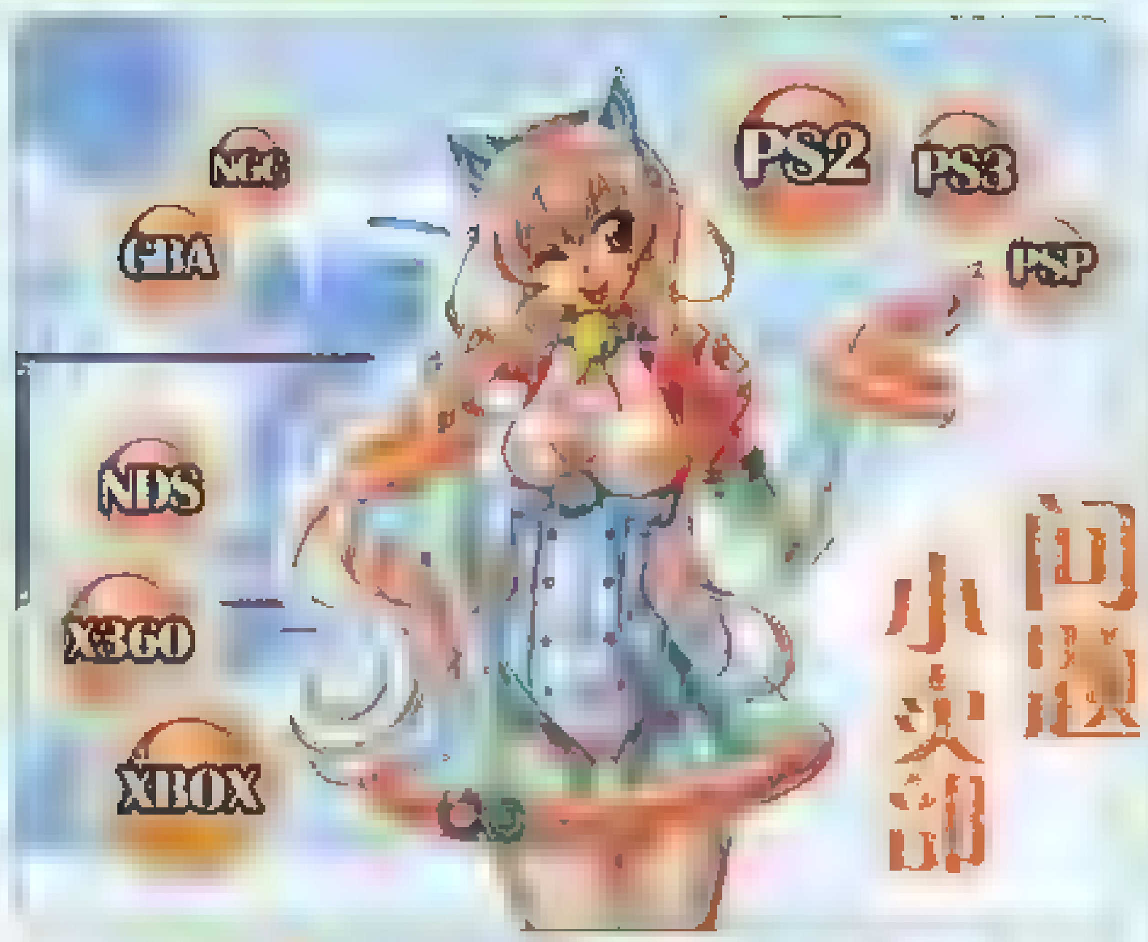
PSP gPSP0.6发布

在PSPVBA的作者ZX-81的帮助下，PSP上的GBA模拟器gPSP更新至0.6版，在0.5版的基础上加入了图形界面令操作更加简便，修正了运行需要1Mb存档的GBA游戏所出现的BUG，并加入了对ZIP压缩文件的支持。目前已经能接近全速运行诸如“《恶魔城》系列”，“《口袋妖怪》系列”和“《超级机器人大战》系列”等的大部分的GBA游戏。

NDS M3 Lite价格浮出水面

M3系列的最新型号M3 Lite价格浮出水面，仅为378元。M3 Lite依旧使用GBA卡带标准，且以NDSL的Solt 2端口的防尘卡作为外型设计参考，为了在使用时保证NDSL的外观完整且没有任何突兀，采用了当前较为热门的microSD卡作为储存载体。在硬件设计上，M3 Lite保留了M3系列的一贯特色，使用256Mb PSRAM芯片作为缓存，可以高速载入GBA及NDS游戏。而软件上，也和M3系列的其他型号通用，功能上并无任何缩水，支持NDS游戏的软复位、水晶引擎2代的DSM格式视频播放等等。

文本所述内容仅供参考及研究使用



Hardware 硬件

有两个问题困扰我很久，希望得到众小编的指引。①为什么1.5版本的PSP总是那么贵呢？难道是因为破解的游戏多吗？②PSP现在能用很多模拟器，是任何版本都能够使用吗？[北京 杨藤]

①其实1.5版本PSP价格较高的原因主要是目前支持从记忆棒中直接读取游戏镜像的软件都只能在该版本的PSP上完美运行。②关于模拟器也属于软件兼容性问题，所以并非任何版本的PSP都能使用目前所有的模拟器软件。

各位小编好，我在不久前买了一台X360，现在有几个关于它的问题想请教一下。①我将网线接上X360，进入Xbox LIVE却显示连接失败，测试连线的结果IP地址有问题，我用手动输入IP地址还是不行，而且我输入的地址也没有错误，究竟应该怎么办呢？②如果要让其与PC相连，该用什么方法？③是不是只有与PC连接才可以把喜欢的影片或音乐放到X360上呢？[北京 白凌]

①首先进入“网络设置”里面选择“初始化设定”，在不修改任何高级选项的情况下，再次尝试连接即可。②要让X360和PC进行连接，必须更换PC为MCE 2005系统才行。③由于目前X360并未完全破解，所以暂时不能将电脑里的电影及音乐拷贝到其中，另外，只有在与PC连线状态下，才能使用X360播放电脑里的电影或音乐。

我想请教PS2 50009型怎么加装硬盘呢？能否详细解说一下步骤和所需的软件呢？[辽宁 Noname]

用硬盘玩PS2游戏最大的好处就是减少了光头的消耗，下面就为你简要解说一下具体的步骤：

①先购买早期官方所推出的PS2专用网卡(美日版本皆可)，目前市场的售价大约在250元左右；

②准备一块IDE接口的硬盘（型号和大小不限，但最好不要低于40GB的容量），再将其和网卡连接起来（硬盘的跳线需要设置成Master)；

③打开PS2左后方的保护盖，将网卡插入对应的插槽即可；

④从网上下载“HDLoader”软件的光盘镜像(有CD和DVD两种类型）并刻录成对应的光盘；

⑤将刻录的光盘放入PS2，出现软件的操作界面后选择“Install”，再放入你希望拷贝到硬盘的游戏盘，为自己的游戏取好文件名，等待一定时间就会完成录入操作。

⑥再利用HDLoader光盘进入操作界面，选中你之前所取的文件名就可以正式开始游戏了。

另外需要提醒你的是，有些游戏是不支持通过硬盘游戏的，多使用最新版本的软件可以提高对不同游戏的兼容性。

小编你们好，最近入手了一台PS2，因此有一个问题想请教。PS2的记忆卡是一直插在插槽上好，还是每次玩过之后把记忆卡拔出来好呢？[上海 毛志刚]

这个问题其实并没有准确的说法，但惟一可以确定的是，如果长期将记忆卡插在插槽上，难免会让其中进入不少灰尘，从而影响记忆卡的使用和寿命。建议你每次游戏之后，都将记忆卡保存在其他地方，这样也可以保证PS2记忆卡插槽前的挡板更好地抵挡灰尘，对于PS2主机也有一定的保护作用。

小弟有几个问题希望得到众小编的解答。①最近在玩《女神侧身像2 希尔梅莉娅》，每次进入“苍枯の森”时就会出现画面静止的现象，并且屏幕上显示着“ディスクからデータを读み入み中です”的字样，请问这是碟片还是光头的问题呢？②请问SONY发布的官方PS2用HDD，市面上大概多少钱呢？[哈尔滨 高德铭]

①如果出现这种情况，建议你更换另一张相同的游戏碟进行尝试，如果能够正常游戏的话，就说明是游戏光盘本身出现了问题，反之则说明你的光头可能需要清理一下了。②SONY发布的官方PS2用HDD现在在市面上已经很难寻觅到，你不妨考虑一下其他IDE接口的硬盘。

小弟最近想购入一台神游DSL，可是找了几家店，BOSS都以iDSL的坏点很严重为由向我推荐欧版的NDSL，请问这是不是实情呢？[福建 吴星君]

关于这个问题，晴天特地咨询了附近的游戏店，得到的反馈并不像你所说的那么严重，因为iDSL和NDSL除了内置的软件不同外，硬件方面并不存在很大的差别，坏点严重也应该属于极个别的情况，只要在购买时多加留心就可以最大程度避免这个问题。

UCG众小编，我有以下几个问题求助。①我想保留PS2中游戏CG刻录成光盘收藏，不知如何才能从PS2光盘中提取CG，需要怎么操作？②X360刷机时初始Firmware固件为orig.bin文件是什么格式的呢？我问游戏店的老板，他告诉我是一组类似序列号的数字，这是正确的吗？这个文件该如何保存，是保存在硬盘上吗？③为什么我的豪华版X360没有Xbox LIVE金会员的资料，需要另行索取吗？④X360怎么才能玩Xbox的游戏，刷机后还可以吗？[宝鸡 赵占文]

①使用Cube Media 2这款软件可以利用电脑光驱提取PS2游戏中的动画文件，但是对于一些动画即时演算的游戏(例如“《潜龙谍影》系列”)，则只有使用视频卡的采集功能才能将动画保存在电脑中。②每一个备份文件对应一个光驱，那位电玩老板理解得没错，该文件可以直接保存在U盘、光盘或硬盘里。③当你第一次成功登陆Xbox LIVE后，系统就会进行计时，如果一个月后你还没有进行续费操作的话，系统则会自动将你的金会员强制降为银会员。④从目前大多数玩家和商家的反应来看，X360刷机后无法运行盗版Xbox游戏，但是正版Xbox游戏以及被盗版商制作成特殊D9版本的Xbox游戏则可以，目前这类游戏大约有5~10款。

Games 游戏

UCG众小编你们好，这里有一个关于《大神》的问题，希望得到你们的解答。游戏初期砍下大桃子后，村口有个石头人，按照攻略来到一个祭坛前，对天画图却什么也没有发生，精灵的意思是好象缺少“画太阳的能力”，此时应该怎么办呢？[昆明 王俊卿]

第一次到达圆形祭坛后，下山调查村口的石头人，最后再返回祭坛对着天空画出“太阳”的图案就可以让剧情继续发展下去了。

《真·三国无双4》中可以调PS2的时间出现奇才，具体的方法是什么呢？[湖州 杨国杰]

下面我们以美版主机为例，按照下面的步骤就可以顺利地获得“天下の奇才”：

①先进入“System Configuration”界面，按下△键将“Time Zone”和“Time Format”分别改为“China”和“24 hour clock”；

②在“Clock Adjustment”下将时间调整为“1:40:18”，接着放入《真·三国无双4》的游戏光盘并按×键决定；

③立即重启PS2进入游戏，在无双模式中选择“NEW GAME”，人物、关卡和难度没有特殊限制，但所选角色的武勋一定要MAX；

④带上一位有“推举”的护卫，过关后就会得到“天下の奇才·扇兵”了。

由于主机的读盘时间会对结果造成影响，且游戏中决定仕官表的关键时间则是从开机到进入游戏的某个时刻，可能需要多试几次才能得到满意的效果。

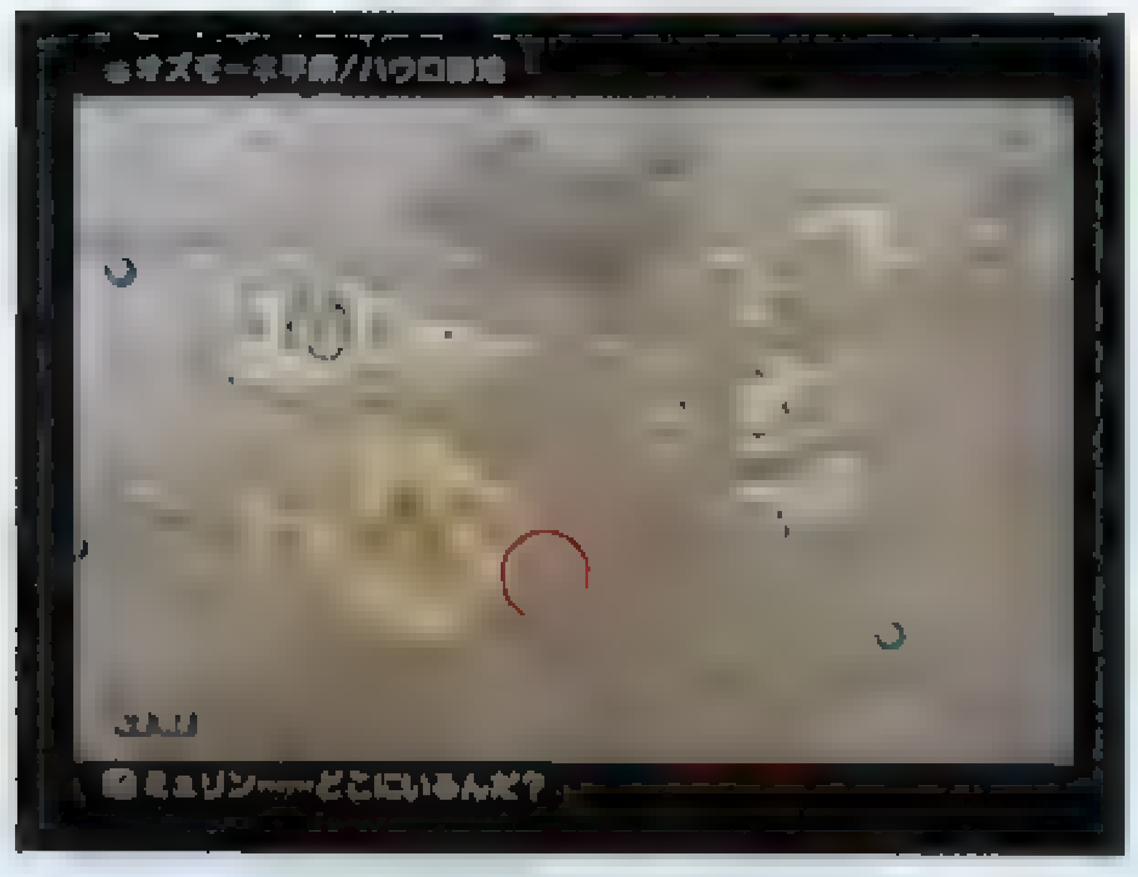
▲在这里更改时区的设置。

我这里有一个关于《女神侧身像2 希尔梅莉娅》的问题希望得到解答。我现在使用的角色是：蕾娜涅、雷法斯、米特拉、阿莉莎，级别都练到30以上了，在打奉龙殿的时候感觉非常的吃力，我看书上的介绍后发现他们的能力值应该都

不高，但是就没办法将他们进行“战魂解放”，按理来说他们的级别已经超过了解放所需要的等级，是不是还有什么特殊的要求呢？[云南 洪麒麟]

在第三章结尾即通过奉龙殿后，蕾奥涅会在剧情之后直接离开，所以在这之前将她练到再高的等级都是不能够解放的；而米特拉则是非剧情角色，只要超过解放等级即可解放，不过并不会得到什么较好的东西。

这里想请教众小编几个问题。①《战国BASARA 2》中宫本的专用道具怎么获得？他有故事模式吗？什么是隐藏技呢？②《最终幻想XII》里那个向记录点旁的帝国兵借陆行鸟的记录点确切位置在哪里？[上海 郑自强]



▲这个地方只有陆行鸟才能够进入。

①宫本武藏的专用道具在自由合战的“严流島の决斗”中，只要一进战场就会发现。他没有故事模式。②《最终幻想XII》里向帝国兵借陆行鸟的记录点在ゴルモア大森林的入口处，你只需要给他一个ポーション即可，之后利用陆行鸟进入下图所注明的隐藏地点就能让剧情发展下去。

各位小编你们好，小弟最近在玩《战国BASARA2》时遇到了一个问题，请为我指点迷津。在“热血上田城”一战中，我按照攻略上的方法奇袭了真田幸村，可没有“特别恩赏获得”的字样，这是为什么呢？[北京 胡静晨]

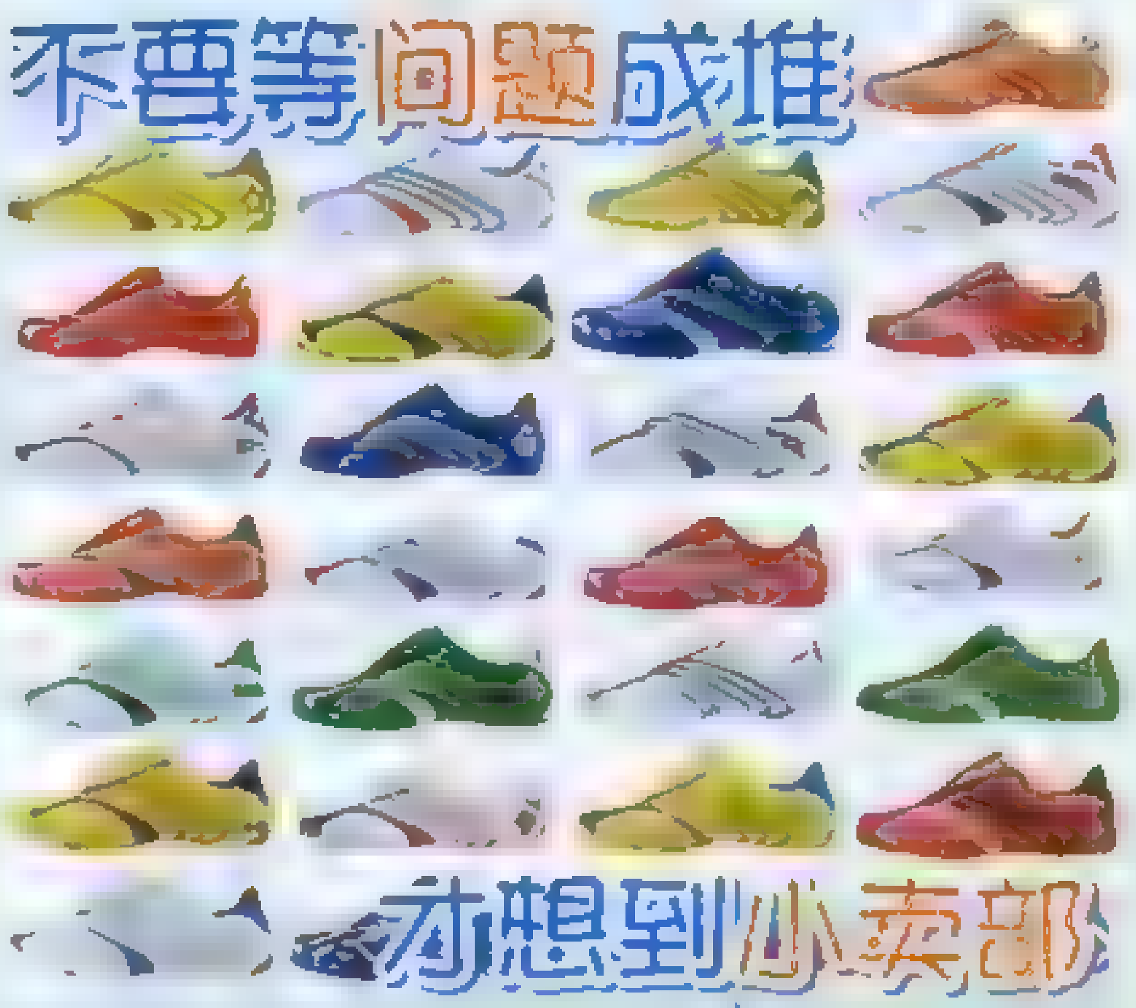
按照你所描述的情况，很有可能是你先击败了猿飞佐助。因为击败他的话，城的大门就会打开，此时再从后山绕过去，也就算不上是奇袭了，所以“特别恩赏获得”的提示自然也就不会出现了。

我的问题已经成堆了，多得我自己都想不起来了，请小编们一定要施以援手啊。玩了很久的《最终幻想X》，为了完成度100%，我在正在挑战传说中的黑暗召唤兽，由于只有7000左右的平均HP，所以只有用S/L大法在Yojimbo“斩魔刀”的帮助下杀掉了几只，但黑暗的Yojimbo要打好几次，总觉得练级到全满似乎也是不可能与之对抗，到底应该如何才能解决掉它呢？[昆明 付晓麟]

挑战黑暗Yojimbo的难度十分高，不但因为其物理攻击极其强悍，而且它的幸运非常之高，在我方运气未到达100的情况下，即使命中达到255的极限，使用普通攻击也几乎无法命中，它惟一的缺点是魔法防御很低，使用“连续魔法+Ultima”的战术会收到很好的攻击效果。最让你头痛的肯定还是其特殊攻击Zanmato（斩魔刀），即使你练到满级也同样会被秒杀，而躲避这招惟一的办法则是让Yuna召唤出召唤兽来抵挡这致命的一击。总的来说，除了战术的正确运用外，角色的等级和装备也缺一不可，祝你早日击败它。

我在玩《创造职业球会 欧洲冠军杯》时遇到了不少问题，希望给予解答。①如何发掘游戏的球员？②DF、MF、WG、SB、WB各自代表什么含义呢？[湛江 冯小棠]

①进入游戏中的“球队界面”，选择其中的“スカウティング”（球探管理）就可以获得球员，而获得方式则有3种：直接指定球员让球探去交涉；让球探定时制作LIST报告；直接在球市上放出转会名单选择球员。②你所问的这些都是足球的专用术语DF（Defender）代表后卫、MF（Midfielder）代表中场、WG（Winger）代表边锋、WB（Wing back）代表进攻型边卫、SB（Side back）则代表边后卫。



编辑手札 猫太

作为一个游戏编辑，很多时候玩游戏不是按照个人的兴趣来进行选择的。或许读者们会羡慕小编们可以成天玩游戏的生活，但实际上当兴趣转变为工作的话，除了快乐之外，还有很多的责任和压力。那么，如何去享受一款自己当初并不感兴趣的游戏，对于一名游戏编辑来说，就显得十分重要了。就拿猫太自己举例吧——一款游戏拿到之后，我并不会急于进入游戏感受它的魅力。在真正游戏之前，会去了解这个游戏的故事背景是什么、这个游戏的操作有什么特点、这个游戏是哪个公司出品的……如果是续作的话它与前作有没有什么联系？只有在充分了解到这个游戏的大背景之后，玩家进入这个游戏的时候才能更加充分地感受到它的魅力，也才能更加投入到游戏中去。

另外，有人也问过猫太，如果遇到一款烂游戏该怎么办？解决的办法很简单——要么不玩，一旦决定将这个游戏玩下去的话，就不要抱怨它的缺点，多去找找这个游戏的优点才是最好的选择。千万不要在认定一款游戏“不好”之后就否定它的一切。游戏本来的作用就是“玩”，就是消遣，如果抱着“找碴”的态度来看待一部游戏作品的话，又会有什么乐趣可言呢？只有对待游戏轻松一些，我们才能真正享受到游戏带给我们的乐趣！

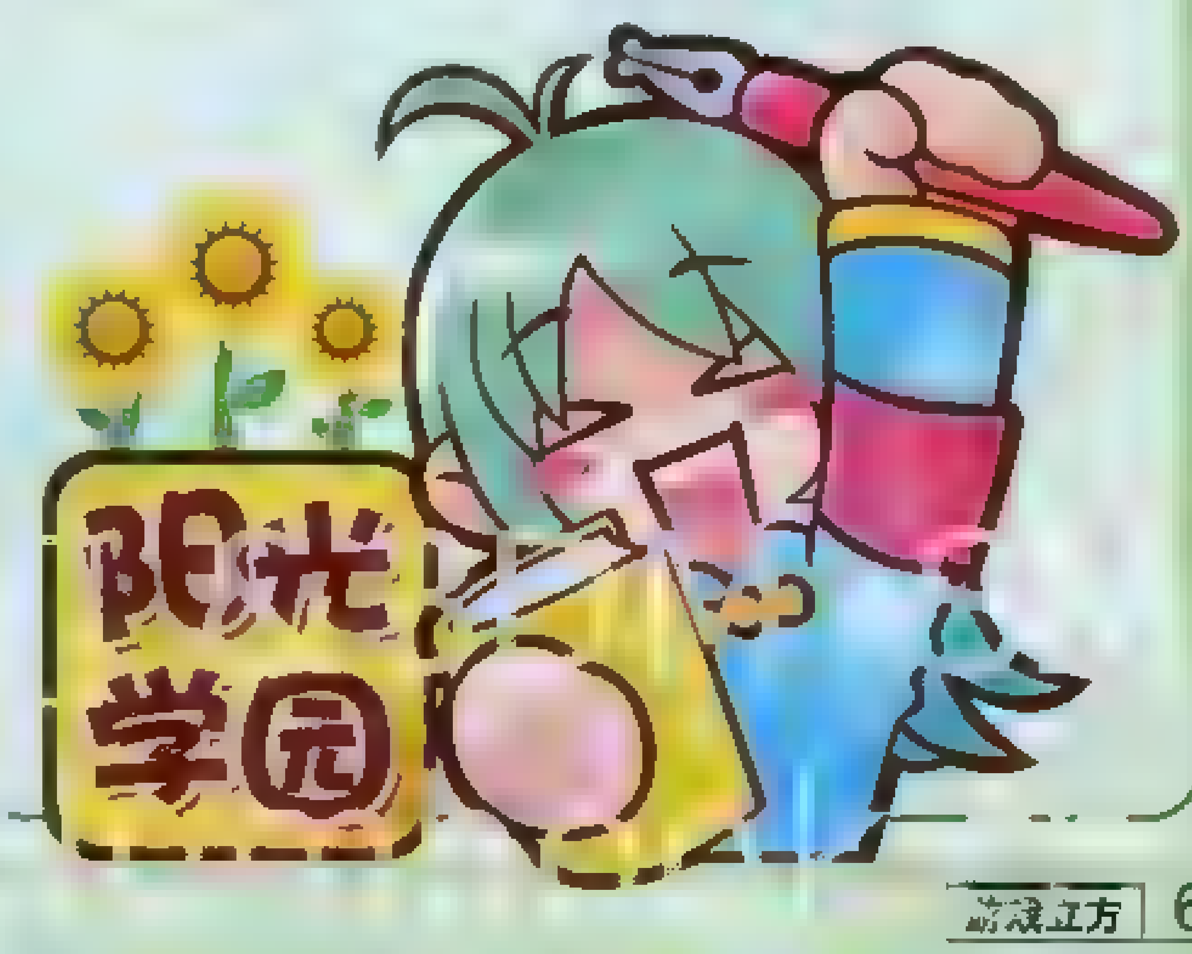
汉字的读音

阳光教室

▲对于汉字的读音问题，文学家余秋雨表示：“按古音读也是可以的，但同时应该允许别人按现在的语音来读，要允许对话和讨论。”

在谈了汉字的字型、字意和用法以后，我们这一期讨论的话题将会转移到汉字的读音上。但这里雨滴并不打算将课本上强调的“多音字”拿出来老生长谈。这里将要讲的是另一种字音——即汉字在特定词语的特殊读音！举个最简单的例子：“呆板”这个词最早在《辞海》的读音注释中读作“呆板（音：ái bǎn）”，但在近期编撰的《汉英双解新华字典》（商务印书馆2000版）中这个词的读音又写成了“呆板（音：dāi bǎn）”。于是人们反而不知道该怎么读这个词了。其实“呆板”这个词就属于“约定俗成”，在最早的时候，这个词的读音确实应该是“ái bǎn”，但因为“呆”只有在与“板”相组合的时候才发这个特殊的音，因此很多人就忽略了，直接将“呆板”读成“呆板（音：dāi bǎn）”。久而久之，人们也逐渐接受了这种读音，于是反而认为“呆板（音：ái bǎn）”才是错的了。同样的情况还有“说服（音：shuì fú）”、“暴露（音：pù lù）”。

虽然现在纠正大家读音有些吹毛求疵，那些古音在我国“五·四”新文化运动以后都发生了很大的变化，但这毕竟是一个国民该具备的最基本的东西。再加上目前“自创读音”的现象越来越多，所以才特地提出来说明一下。最近雨滴就遇到有人对我说“彪悍的人生不需要解释”，但实际上汉语里面是没有“彪悍”这个词的，正确的写法是“剽悍”。而有些人甚至把“别墅”读成“别野”，这笑话可就闹大了！



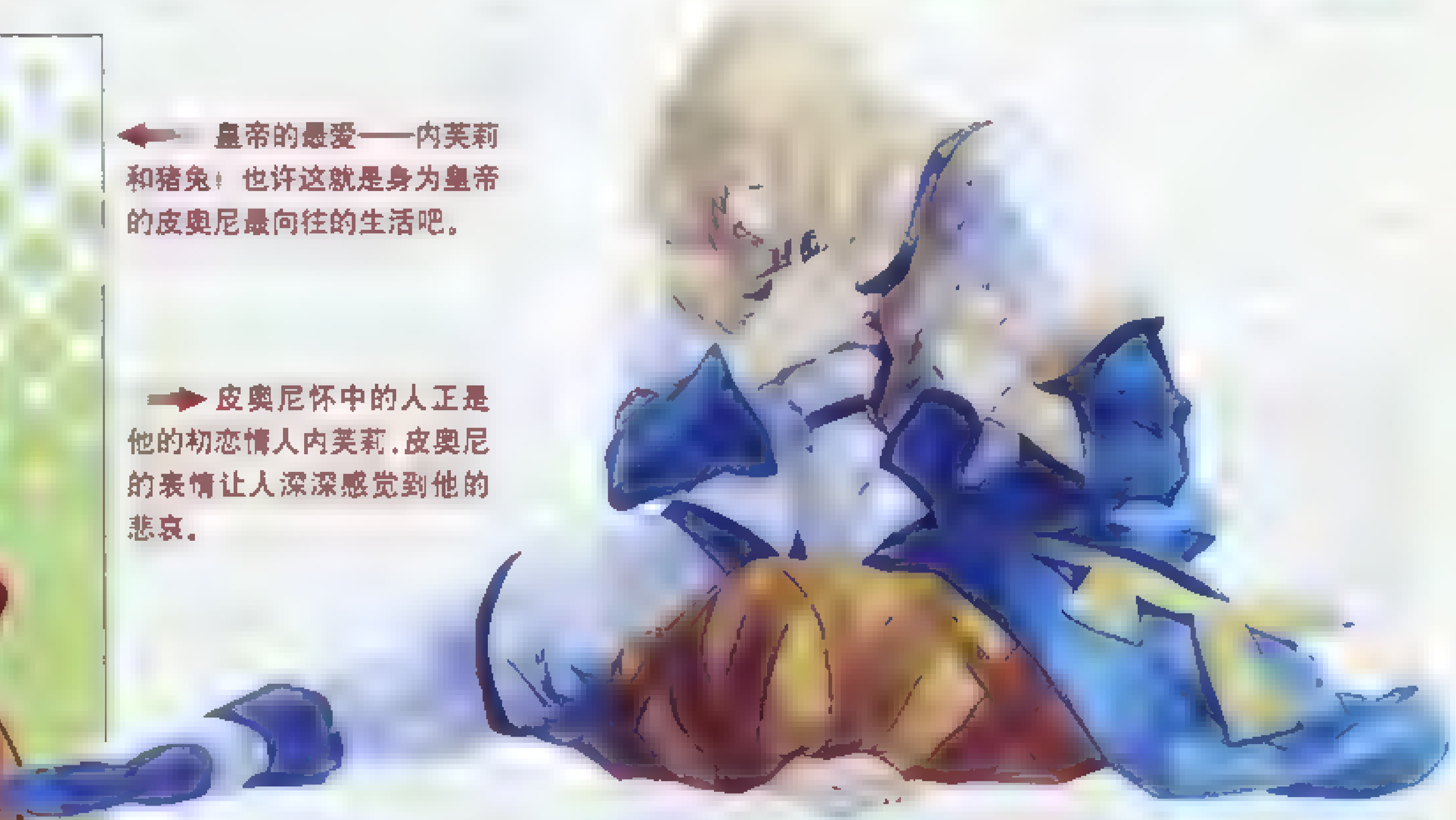
秘密花园

“《传说》系列”无疑是NBGI最著名的RPG游戏之一，不厚道的NBGI似乎决定让这个系列在今年年末掀起一阵“传说狂潮”，于是今年的“《传说》游戏”真是特别多——NDS的《风雨传说》要出了，《幻想传说》复刻到PSP了，《宿命传说》也复刻到PS2了，那么本期秘密花园也乘着这个时机把去年12月15日发售的《深渊传说》怀旧一下吧！

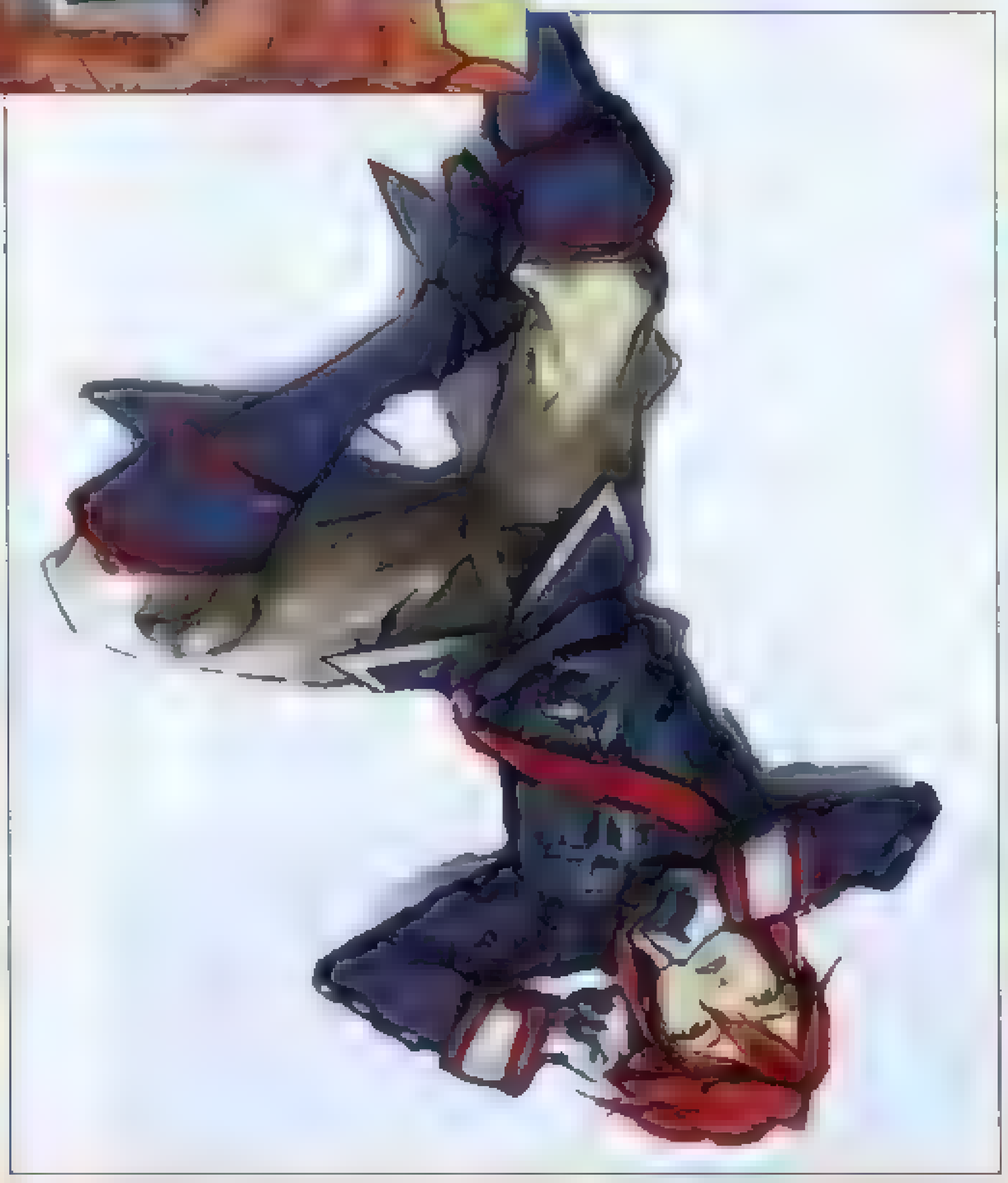
主题：深渊传说

←皇帝的最爱——内芙莉和猪兔！也许这就是身为皇帝的皮奥尼最向往的生活吧。

→皮奥尼怀中的人工是他的初恋情人内芙莉，皮奥尼的表情让人深深感觉到他的悲哀。



↑杰德大佐的枪是通过“融合现象”与右手结合在一起的，这便是他召唤出枪的一瞬间。



↑卢克的称号“法布雷子爵”，游戏中最经典的一套服装。他静静抬头望着天空，似是心事重重。

↑皮奥尼皇帝和他心爱的宠物“猪兔”，这些“猪兔”的名字都有很深的渊源——其中一只就是大佐的名字。

→雨中的阿修头发丝丝散落，眼中透着一丝哀伤。

←轻轻捧着泡泡，卢克的脸上带着一丝惊奇，表情刻画得非常到位。

↑阿妮丝的隐藏秘奥义“十六夜天舞”，月下的阿妮丝总让人略感阴险与恐惧。

任天堂很擅于将自己经典游戏中的配角单独拿出来包装，这不，“《塞尔达》系列”中的绿色猥琐大叔也登场了。游戏讲述的故事是大叔受到卢比老头的蛊惑，为了到达梦想中的天国，不惜一切手段去赚得游戏中的货币——卢比。其实却是一步步陷入了卢比老头的圈套，最后大叔翻然醒悟，战胜了卢比老头，但一切的梦想也随之结束了。

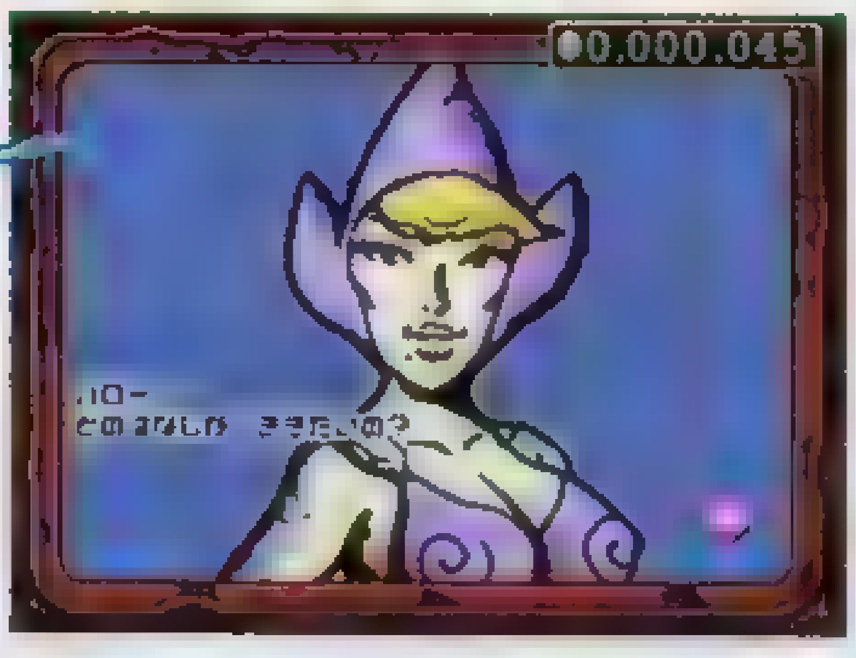
文 猫太

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 Nintendo

NDS 2006年9月2日

系统篇

概述



为适应左撇子玩家的习惯，方向键和右边的功能键都可以控制方向。用触控笔点闪着红箭头的人物或物体就可以对话或发生剧情。与敌人接触即发生战斗，敌我抱成一团翻滚，可控制方向到其他敌人处，使更多的敌人加入战斗，可获得更多更好的道具。不过需要注意的是，战斗是要付钱的，当身上的钱不足以应付一场战斗时，那就……

当大叔停留在地图上的时间过长时，我们的NPC大嫂就会提示我们塔有倒塌的危险，同时塔底的警报灯也会亮起，这时我们需要回去向池里投钱，多少随意。但此钱是和通关时投入池里的钱相联系的，投得少了，过关时就要多投点。

由于主角大叔的能力太弱，游戏中大部分时候都是要雇佣保镖陪同冒险的。每一关都会有一个小酒吧，在那里可以雇佣到保镖。随着游戏的深入，保镖的佣金也会越来越高。保镖战死后，再花雇佣他的价钱就可以把他唤醒。保镖一共有三项能力，分别是生命力、力量和防御力。

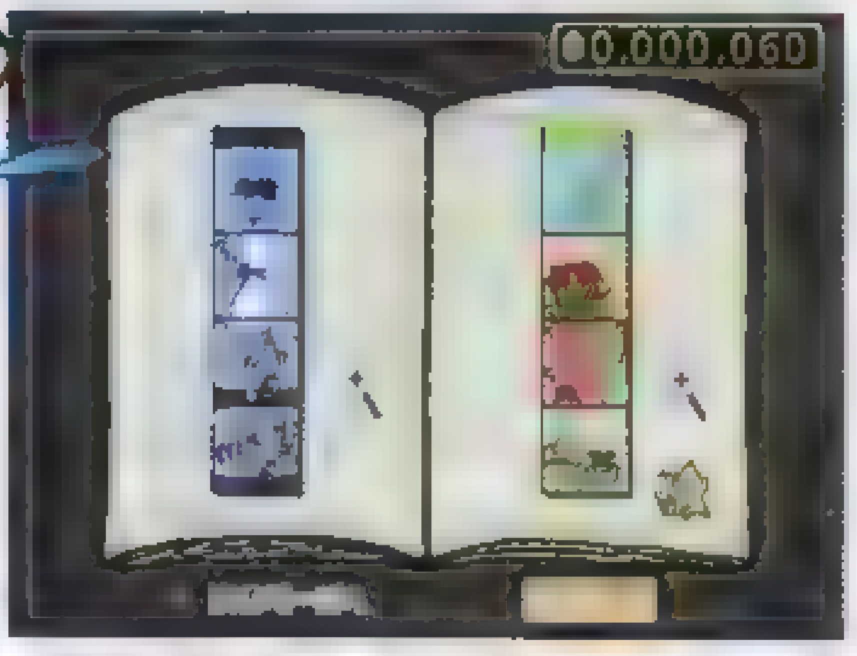
钱！钱！钱！还是钱！

本作可谓将钱的作用发挥到了极致，打架要钱，走路要钱，过桥要钱，甚至连和人说话都要钱，钱就是大叔的生命，当钱为零时，也就“Game Over”了。这里的钱叫做卢比，要到达天国（虽然它是假的）就要不断向大叔家旁边的的水池（塔）里投卢比。有五种卢比，绿色的为1卢比，蓝的5卢比，黄色的10卢比，红色的20卢比，紫色的50卢比。在大叔家右侧的街道上有各种各样的小商小贩，在他们那儿可以买到各种物品和获取情报，当然这些都是要钱的，一般给提示价格的

五倍就可以搞定了。到了游戏的后期需要的钱越来越多，所以兜里不揣个几万块钱千万别出去溜达。但大叔也不是只出不进，大叔赚钱的方式也是多种多样，如打怪，挖土，淘宝藏等，常用的就是完成情报所提供的任务，这是大叔的主要收入。如果你的卢比足够多的话，还可以到街上的各个店铺去购买任务。游戏提供了丰富的分支任务，完成之后报酬也相当丰厚。手头紧的时候也可以出去搞点材料回来自己按照秘方做点料理，拿到镇上去卖，换点零钱。

大叔的包

大叔的随身携带的小蓝包可真是一个小仓库，让我们看看里面都有什么吧。



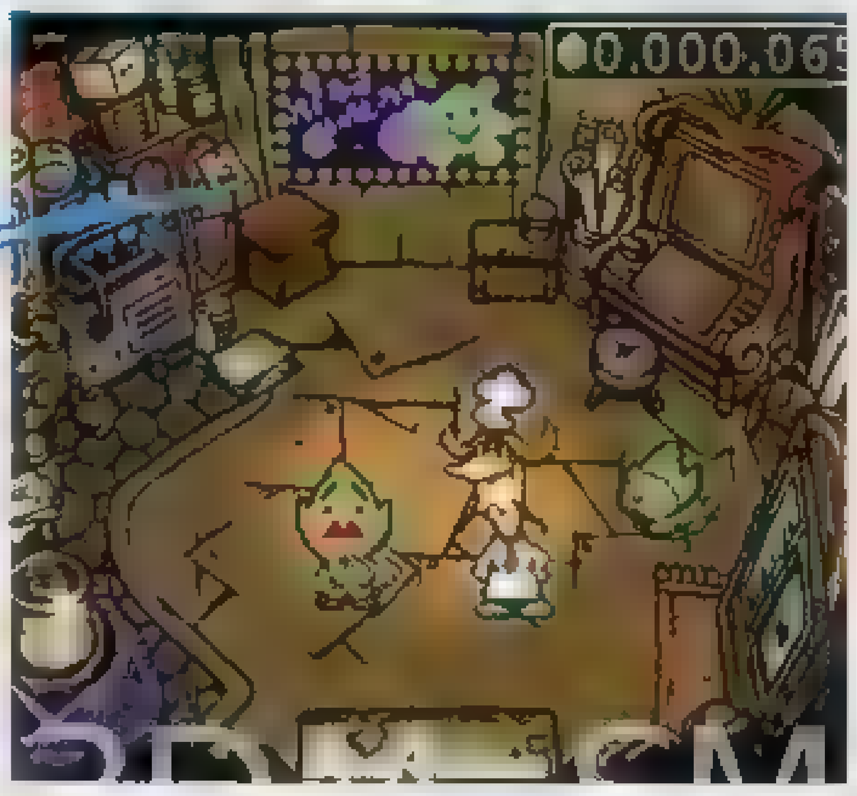
“どうぐ/にもつ”中的“どうぐ”装的是游戏时需要用到的各种工具，其中最主要的就是我们卖料理经常需要用到的瓶子。这些工具有时是需要掏出来用的，点一下中间的“つかう”就可以了。点右上角的“にもつ”，显示的是采集到的可以直接卖的或是做料理用的所有材料。

“じょうほう”选项是查看信息的，分别是与镇上NPC人物的对话、已雇佣保镖的信息和已取得秘方的用料。

“マッピング”为显示当前地图。游戏中每到新的一关都可以在降落点附近的小和尚处买到地图，仔细观察地形，将地图上缺失的信息补充完整后，拿到街道上的老太太处就可以获得不菲的报酬，再花一点钱就可以将完整的地图买下。

当大叔离开家到其他岛屿探险时，随时可以运用“いえにもどる”选项在地图上的任何地方（特殊地点除外，如迷宫）乘气球直接回家。

大叔的家



大叔的家里一共有三项设施，右上角的双屏电脑主要用途为记录进度，还可以查看各种工具的用法和塔的信息。左下角的锅可以将得到的材料按照秘方做成各种物品。当然，你也可以自己随意做，但能卖多少钱本人就不敢保证了。最后，将在锅里做出来的东西拿到左上角的锅炉里装瓶就是成品了。

©2006 Nintendo

流程篇

进入游戏后，会出现三个存档，可以分别起名字，这个名字也是游戏初期主角的名字，不过不必太在意，很快你就会被强制改名为チンクル(汀格尔)的。点击存档后出现的三个选项从上到下分别是读取、复制、删除。

Level 0 ゴキンジョへいげん

进入游戏，大叔被一阵天籁之音吵醒，出门向右走，来到一个水池旁。调查水池，出现一个变形金刚脸的老头，就是卢比老头。接受他的诱惑(不接受也不行)，被奖励100卢比，当作启动资金，回去时被要回1卢比。出来后，ピンクル大嫂出现，她将在游戏过程中对玩家进行信息提示。回到家里，右下角出现一个包裹，调查它得到一个空瓶和50卢比。存盘后得到第一个秘方“チンクルはなび”。出门后向左走来到一个岔路口，向上，这里是大叔家的菜园子，一个小女孩会教你战斗技巧。(顺便攒点料理材料吧)上方石碑旁的老太太会教你补充地图。在地图石碑的位置上画一个圈，完成50%。向左走发现一个鱼型雕像，调查后得到“ようせいにんぎょう”，并把它也补上，地图完成。回到岔路口，直走，中间被保安拦住，5卢比打发。路上有店铺，可以打听情报和买东西。路过老太太的店铺，把地图给她看，得到丰厚的报酬，花点钱将地图买下(当然，不买也可以，推荐买)，尽头有一个哭泣的小孩，将“ようせいにんぎょう”给她，高高兴兴地走了。上树，鸟飞走后会掉钱。回来的路上被服装店的小孩的母亲叫住，说要给报酬，要60卢比了事。回去之后，就可以进入菜园子右下角的迷宫了。

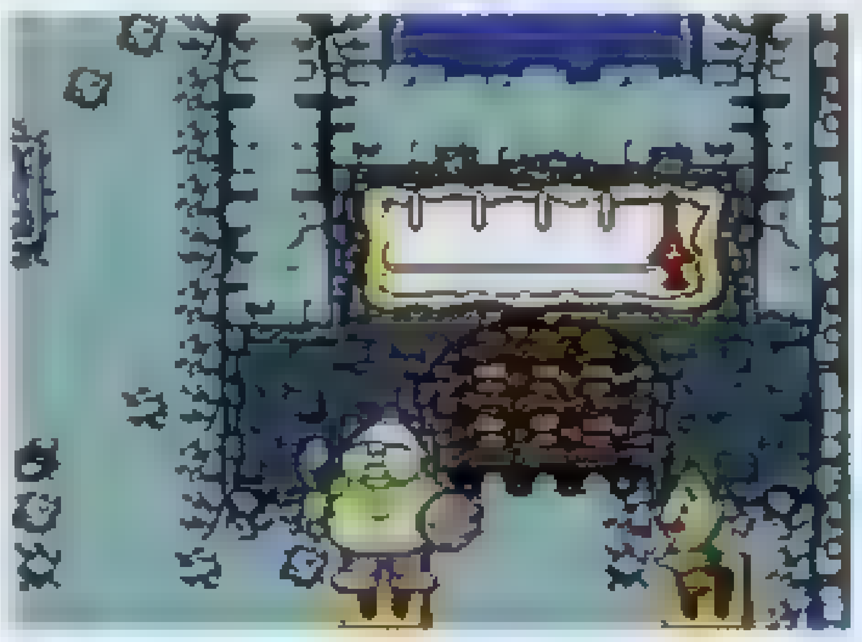
迷宫1

入门费花50卢比，在地下一层花20卢比雇佣第一个保镖チデトド，取得宝物必须有他的帮助。给地下二层的食人宝箱50卢比，它会还你200。同在二层，打开一个大宝箱，遭遇BOSS战。

BOSS 战

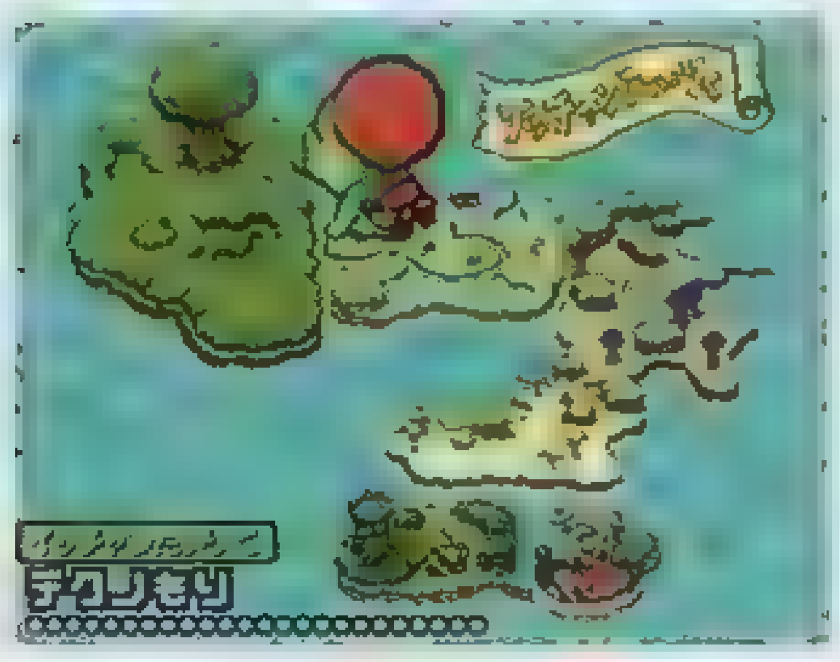
在躲避昆虫王攻击的同时，用屏幕下方的炸弹炸他的脸(飞到上方，点击他的脸)，三次即可，若被击落也无妨，出来后损失10卢比，再战。

战胜后获得1000卢比。出门后付给チデトド100卢比报酬。回家后，整理整理装备，做个料理什么的。出门向水池里投入600卢比，会发生不可思议的事情，水池凭空向上长了一截，下面还有一个门，成了一座塔。进去后到达第一座岛屿。



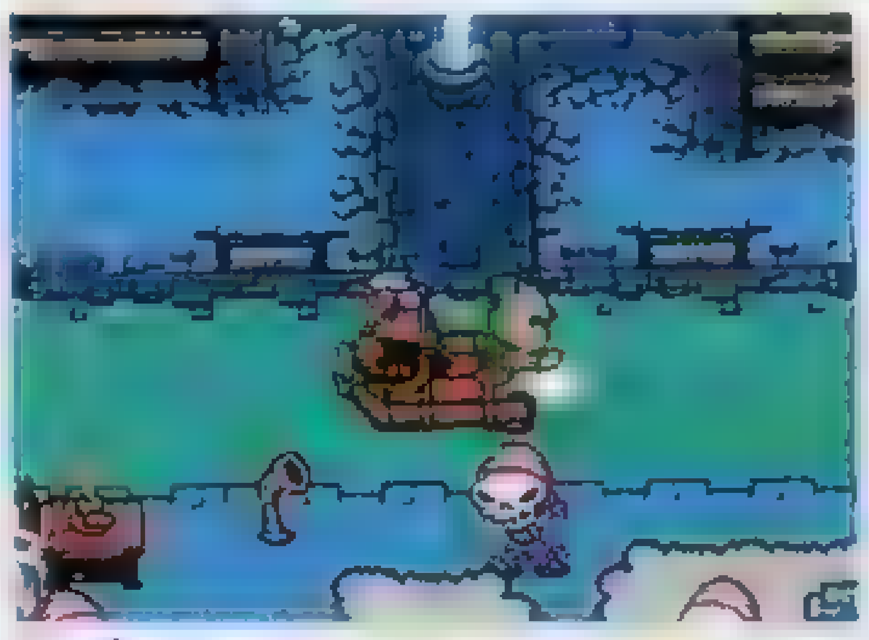
Level 1 ハマッコかいがん

到岛上搜索一圈，顺便在和尚处花50卢比拿到地图，补好，(以后不要忘了每关都要找这个和尚买地图，这是赚钱的好方法)，然后回到街上，大树旁坐着一个小姐，给她“ひきにく”和在第二大陆中搜索到的“くだけたカラ”，她会给你第二个秘方。拿到秘方后，按照上面所说采集材料，调制成品，交给街上颤抖的保安，敲他960卢比。回去向水池里投入960卢比，塔会继续升高，进入后就来到了第二岛屿。



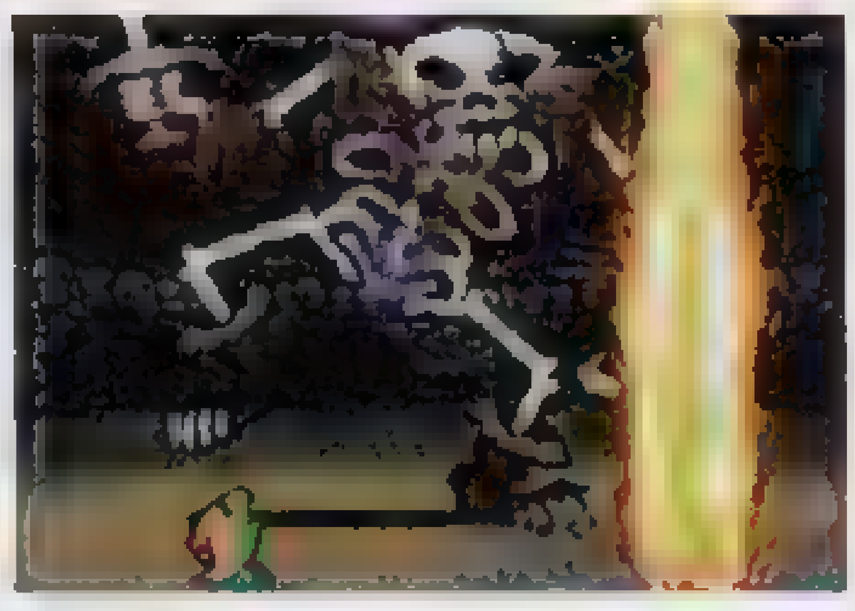
Level 2 オタカラみさき

在地图的西北方向发现一个喝醉的记者老头。先不去管他，补完地图后回到街上，在新开的咖啡馆的美丽的老板娘那取得秘方，采集材料做好后带到记者老头处，扔到地上即可。记者醒来后要他800块。等记者走后，打开后面的门，取得宝剑，然后到东边的码头等待海盗船吧。在船上与所有NPC对话后，与船长对话即可下船，进入迷宫。



迷宫2

大门需500卢比搞定。在第一层的大屋内将所有毒虫清理干净后，出门后正面的大门打开。在第二层与里面的NPC对话，会得到情报。第三层有一个搬水桶的小游戏，通过后得到望远镜。在第四层的图书馆的管理员那里得到“くらげのこな”后，回到第二层的大厅交给左下角的NPC，这时警报声响起。回到第一层迷宫，发生剧情后，跟随小狗来到大宝箱前，遭遇BOSS战。



BOSS 战

BOSS平时会吐火，左右移动躲开，几次之后它会用刀砍你，出刀前屏幕上会有白色烟雾，跳起躲避，成功后屏幕上会有“TOUCH”的提示，点击“TOUCH”即对BOSS造成一次伤害。击到6次，KO，获得3000卢比。

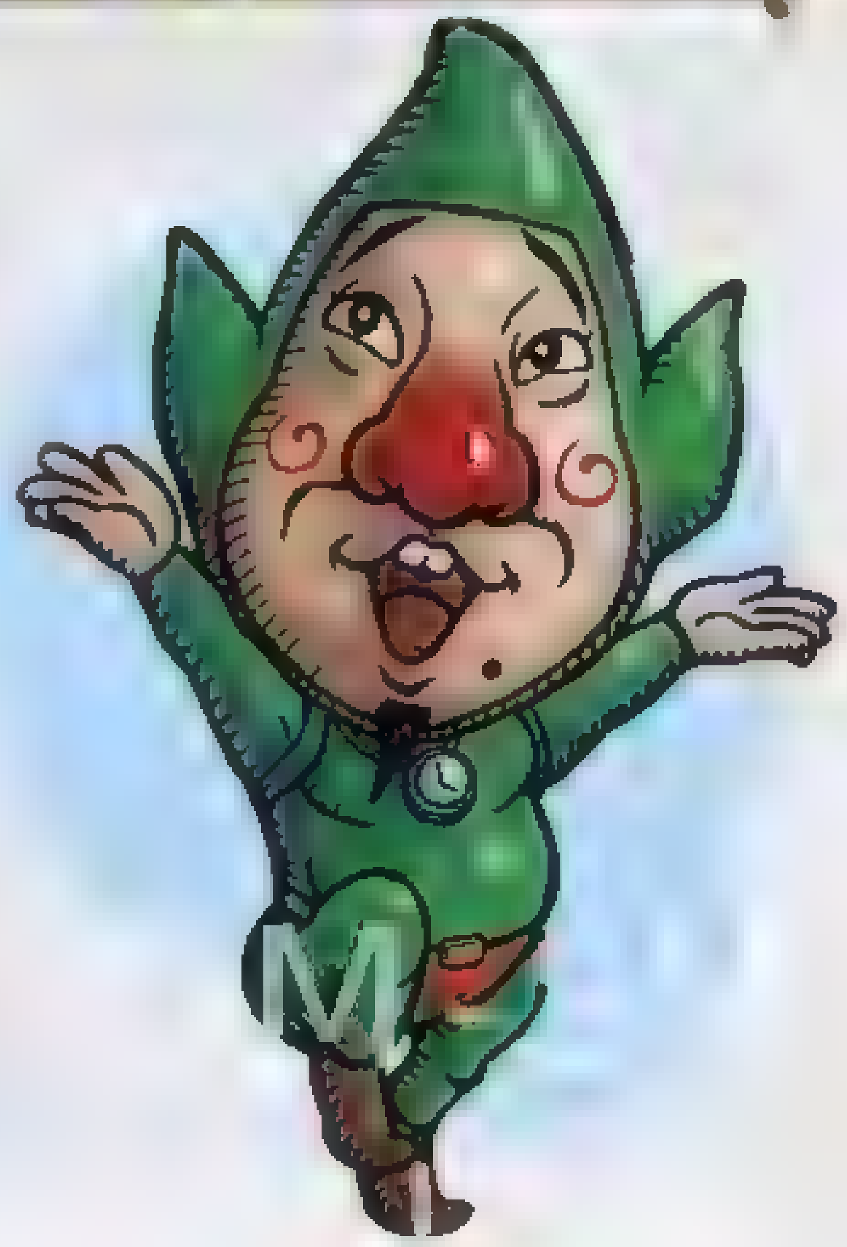
结束BOSS战后，在海盗处取得ほねのオカリオ。坐船回来，岸边看书的女士对面贴有纸的岩石里有忍者藏在其中，与他对话。到水池丢入4000卢比，进入第三岛屿。

Level 3 ロンロンそうげん

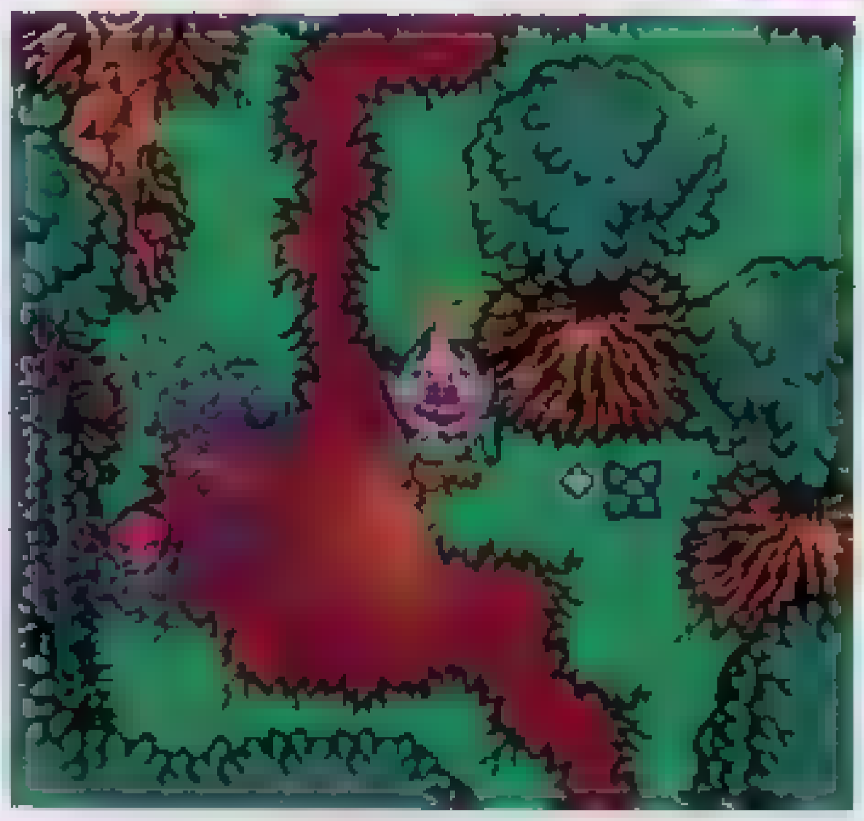
街道上得知珠宝店老板家的小姐丢了。在降落地点向农民打听，得知在东北方向有小姐的眼镜，前去找到。在最右侧修桥男处购得铁锹。在土地里铲到红薯后，带回给猪鼻男孩吃后得到“ブーぱな”。回到“ロンロンそうげん”用“ブーぱな”打开左上角的大门，进门后与两头全副武装的猪打架。出门后看到珠宝店老板的女儿，将眼镜给她，回去找她爹领赏吧(最多4000)。到水池丢入6000卢比，进入第四岛屿。

Level 4 デクノもり

和尚藏在降落点旁的一个贝壳里。地图上右下角有一处与前一关一样的院落，用“ブーぱな”开门后，同样与两头猪战斗，胜利后会有奖励。在地图左侧的瀑布旁边遇到一个怕虫子的老头儿，帮他把虫子清理干净后，他会请你带他回家。带他回到瀑布旁边的家中可索要2000。老头可是相当脆弱的，碰到任何一只虫子，大叔的努力就前功尽弃了。回到着陆点附近的铃处摇铃，刚才的老头儿会再次出现，付300修桥(此处十分搞笑)。过桥后来到地图右上方的魔幻森林，摇铃，老头儿会出来帮忙，付



700之后，按提示走即可。走到地图尽头就是第三座迷宫。



迷宫 3

付1卢比(真便宜)进入迷宫。花1500大门开启。进入1层大厅左下方的门内找到开关打开1层的井盖。在三个角落的井里用毒蘑菇打败三个小BOSS，解除中央井上的藤条。进入中央的井里，遭遇BOSS战。到水池丢入16000卢比，进入第五岛屿。

BOSS 战

BOSS会吐蘑菇，举起蘑菇，待被有眼睛的藤条卷起，将光标移到与蘑菇相同颜色的植物上，然后大叔会被吞下(别担心，不损HP)，蘑菇会在里面爆炸，大叔被吐出。如此反复几次就OK了。出来时别忘了用瓶子装一瓶BOSS战时门外的泉水，拿给迷宫外大树下的哥们，[illegible]

Level 5 シメリケしっち

这关开始时岛上遍布迷雾。花800卢比拿到地图。雇个保镖清除左下角的蜜蜂(千万不要自己打，死得很惨)，得到3000卢比。进入蜂巢查看，得知由于岛上三座火山往外喷烟雾，蜂王已经奄奄一息。出门将地图的中央两座，右下一座火山炸掉，岛上恢复原貌。炸火山时用炸弹，距离很远就先炸地上的石头，会出现炸弹。回蜂巢，索取12000卢比的报酬。到水池丢入27000卢比，进入第六岛屿。

Level 6 ドロリぬま

在右边的码头用“ほねのオカリオ”召唤出海盗船，对话取得炸弹的配方，回去配好炸药。回到第五岛屿，到蜂巢里花500卢比被蜂后带回中央的塔上，梯子打开。用炸药将地图四周的激光柱的虫子的黏液清除，中央塔上的门就开了，进入迷宫。

迷宫 4

干掉三只蜜蜂后付3000卢比开门。这个迷宫比较复杂，要慢慢来，准备充足的钱是必不可少的。在解决地图左、中、右三个虫子头后，在第四层的黑暗区域里有一个楼梯，上去后拿到一个果实，在地下五层找到虫茧里的テデトド，把果实给他吃后，

BOSS 战

BOSS的第一形态就是迷宫1里面昆虫王的强化型，它攻击的时候[illegible]

但如果它开始放激光，就要连续躲避，这时不要拿着炸弹，即使拿着攻击到来时也要扔掉，等它停止后再拿炸弹炸它，要命中五六次才能解决

他会打开通向宝箱的门。胜利后奖励40000卢比，分给テデトド1500卢比，然后给钱可以继续雇佣他。到水池丢入54000卢比，进入第七岛屿。

Level 7 シバレルせつげん

变成了雪人的和尚比较难找，在右上方。找到右上角坠毁的热气球，和NPC对话，得到寻找热气球零件的任务，沿着他给的横跨三关的路线走，零件一共有5个，集齐后要价22000卢比。如果有地图的话，把路线画上，找起来比较容易。五个零件集齐后，得知那个NPC又把“プライベートアイテム”搞丢了，帮他找到后，索价14000卢比。

到水池丢入80000卢比，进入第八岛屿。

Level 8 デスマやま

降落点旁就是酒吧，里面的一个NPC是和尚伪装的。要打开封山的道路，就必须用海盗船的大炮。回到第六岛屿的码头，进入海盗船。海盗船被毒虫入侵了，从海盗船的二楼可以买到炸弹，保险箱密码为55235，将“サイコニトロ”交给技师后，与船副一起对决船长。将炸药围成L型，五个连续爆炸后，战斗结束。入手“ニトロボム”的秘方和加强版的“ほねのオカリナ”。挡路的大石被轰开后，挖开被风吹开的土，救出老太婆，索要5000卢比。到村子里给国王7500卢比，他会领你到山顶的迷宫。解决两个守卫后，给倒下的记者老头以“エンペラージュース”，要价10000卢比，进入迷宫。

迷宫 5

开门要8000卢比。此迷宫很大，居然有十层，打起来颇为费时，必须要有保镖。但此处却是一个赚钱的好地方。在解决了九层的敌人后，在地下六层遭遇BOSS。

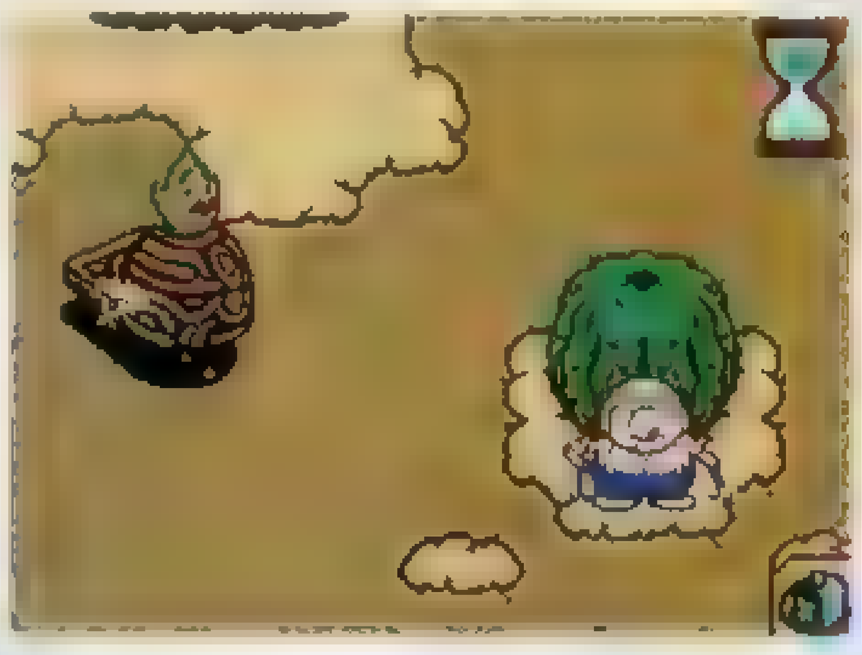
BOSS 战

其实就是第八岛屿那个小游戏的翻版，有一定难度，碰到“ドラドラ”倒没什么，不要碰到岩浆，要掉很多钱，反应要快，及时躲闪，一次很难成功，要多试几次

BOSS战结束后，得到60000卢比。从国王那儿最多能得到30000卢比。到水池丢入123000卢比，进入第九岛屿。

Level 9 ようせいガーデン

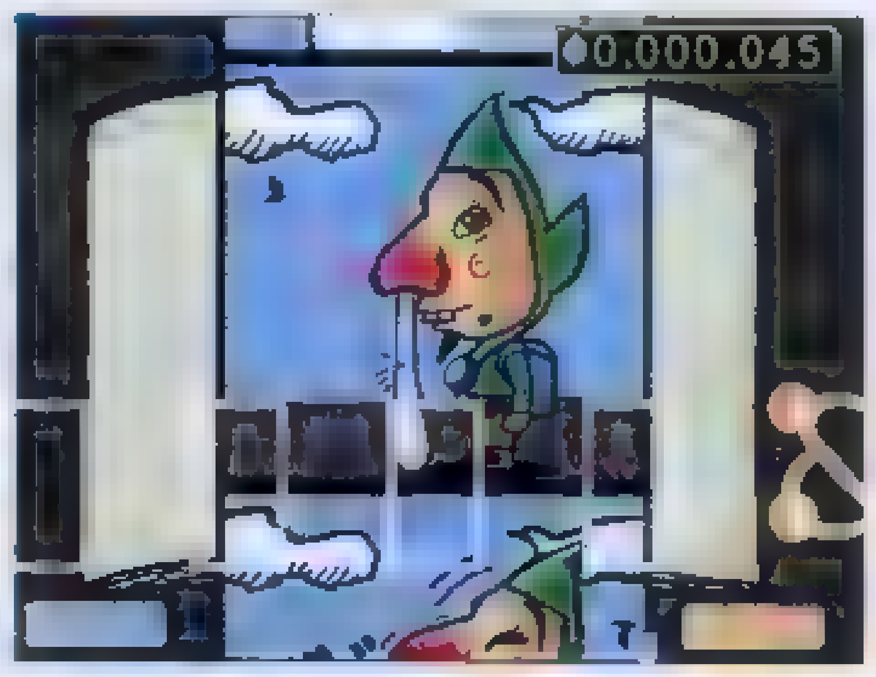
这次不必到和尚那买地图了，在降落点附近的自动售货机里就可拿到。本关的目的是为了使泉水复活，必须找到五组共15种材料，地图很大，对照上屏的地图，不要放过任何可疑物件。全部找齐后可得到65000卢比。到水池丢入180000卢比，进入第十岛屿。



Level 10 オーラスいせき

先去酒吧从一对小猪夫妇那儿得到“しゅうえんのブーばな”。然后就去和猪战斗吧。第一场是一种比以前更强大的会施放魔法的猪，当它撞到墙上气绝时将它拿下。之后登场的是红色和绿色的两头巨猪。对付它们要先扔炸弹，当它们攻击停止时上前攻击。最后出场的是猪王和四头小猪。小猪不必管它，猪王在放魔法时会先接近，然后跳斩，要在场内四周来回移动躲避。待猪王在中央浮空时，绕到他的背后。等他再次从天上落下时，躲开，这时他会气绝，上去打他。如此循环几次就可以了。

回到酒吧从小猪夫妇那儿得到



30000卢比酬金。

回到第十岛屿的泉水处取得“卢比之钥匙”，回来打开前面的门，取得里面的宝物，在与四个石像战斗过后，将收集到的五块宝石放在前面像镜子一样的东西上，然后前进到达卢比神殿。取得“マスタールビー”后，回到塔上，投入“マスタールビー”。这时，卢比老头出现，与卢比老头的决战开始了。此时方知，一切都是假的。

最终战

[illegible]……形态一样，但形势更为严峻，躲闪更加重要，第三的究极形态虽说只是由上至下的普通攻击，但却掺杂了很多假动作，想完全躲避是不可能的[illegible]打掉很多钱，除了[illegible]别无他法，只管一路猛攻便是

3DM-SM

在这个被历史遗忘的地方，人类、地精、矮人和精灵曾经一起和睦平安地生活着。茂密的森林、清澈的流水，这片土地曾经无比富饶。然而有一天，魔王降临，黑暗之云笼罩了大地。为了驱逐邪恶的势力，所有的种族联合起来与恶魔展开了斗争。经过几年的艰苦战争之后，英雄们击败了魔王。但是魔王流出的血液诅咒了大地，天空也失去了光彩，人们被困在了这片受诅咒的土地上，只有永恒的时间仍旧在自由地流逝。

如今，在这受到诅咒的世界里，一个年轻的勇者诞生了。我们将跟随着他一起，亲身进入到这个充满绝望的世界中，找寻失去的记忆。

文 小白龙

VALHALLA KNIGHTS
ヴァルハラナイツ

瓦尔哈拉骑士	MMV	A·RPG
PSP	VALHALLA KNIGHTS-ヴァルハラナイツ- 2006年8月31日	日版
	1人(可联机) 352KB	4800日元(税)
	无对应周边	推荐玩家年龄 12岁以上

系统介绍篇

基本操作

L	切换到第一人称视角
R	恢复成正前方视角
△	打开游戏菜单
○	执行动作
□	下蹲
×	取消操作
SELECT	切换队伍首领
START	开启／关闭小地图
摇杆	进行移动

[illegible]

角色作成

注意：角色的名字会对角色的能力值产生影响！比如，如果角色取名God的话，可以自由分配的能力点数为9点；如果取名Dead的话，可以分配的点数就只有3点了。所以在给所有角色取名时要尽量找个好名字哦！

游戏中共有四个种族可以选择，分别是人类（人间）、地精（ドワーフ）、矮人（ホビット）和精灵（エルフ）。每个种族擅长的方面都不一样，人类的各方面能力比较平均，地精擅长使用武器攻击，矮人个头小，速度快，而精灵则擅长魔法。并且每个种族根据人物性别的不同在能力值方面也会发生一定变化。

此外有九个职业可供选择，分别为战士、魔法师、牧师、盗贼等四个初期职业，以及大法师、骑士、武士、忍者、机器人等五个上级职业。

初期职业

战士（ファイター）	以武器攻击为主，可以装备盾牌。
魔法师（メイジ）	以魔法攻击为主。
牧师（プリースト）	以恢复魔法为主。
盗贼（シーフ）	擅长远距离武器。

角色能力

体力	影响HP和物理攻击力
智惠	影响MP和魔法攻击力
抵抗力	影响MP和魔法防御力
生命力	影响HP和物理防御力
素早	影响回避率
器用	影响远程攻击力和必杀攻击力
运	全部的能力都有所影响

[illegible]

战斗画面解析

L	切换到远距离攻击模式
R	目标锁定
△	必杀技
○	攻击
□	战斗菜单

×	攻击
→	装备菜单
←	物品菜单
↑	魔法菜单
↓	辅助指令菜单

物品菜单 打开已装备道具的菜单。
装备菜单 打开备用装备的菜单。
魔法菜单 打开可使用魔法的菜单。
辅助指令菜单 打开辅助战斗指令菜单。
战斗菜单 可以选择所有的战斗相关指令，比如道具、魔法以及逃跑等。

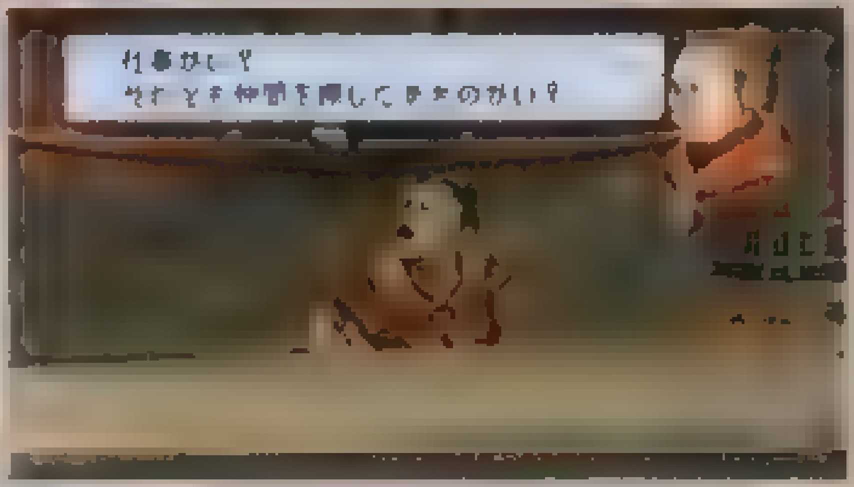
人物状态数值栏右边的小圆圈表示必杀槽，在物理或者魔法攻击过程中必杀槽会慢慢积蓄，闪光时可以使用必杀技。必杀技会根据使用武器的不同而发生变化。比如，如果战士装备一把刀的话，必杀技只能攻击单体；如果装备两把刀的话，那么他的必杀技就可以同时攻击多个敌人。

[illegible] 的大致行动方式可以在主游戏菜单的阵形和思考作战中配置。

主要场所

公会（ギルド）

公会有五种主要功能，分别是队伍编成、转职、任务、鉴定以及多人联机。充分地利用好公会的功能会对初期的冒险起到很大的帮助。



队伍编成

进行队伍的编成，可以招募或者解雇同伴。队伍最大人数为六人，同伴的招募价格会逐步递增。一旦解雇掉一个同伴，就永远无法再招回他，而且他身上的物品也不会归还。

转职

改变职业构成，学习新职业。每个人都可以有一个主职业，两个辅助职业。职业构成可以随时到公会进行更改。

任务

接受委托的各种任务。进入到新的迷宫后通常会出现新的任务，完成某些任务后会有同伴加入，加入的同伴可以在公会中将其编到队伍中来。这些任务是初期的主要经济来源。

www.plumbook.cn

鉴定

鉴定道具。公会鉴定只要10G，一个鉴定卷轴需要100G，所以要尽量多利用公会的鉴定功能。

多人联机

进行多人联机游戏，可以选择对战模式或者协作模式，协作模式可以选择三种难度。协作模式中的简单难度和游戏初期的难度差不多，但是可以打出的物品却比初期正常游戏时好很多，所以推荐玩家多联机打装备。协作模式的后面两个难度相当困难，初期大家是不用去试的，进去就会马上被秒杀。

道具店

进行道具、装备以及魔法物品的买卖。所有的魔法道具和恢复道具只有在装备后才可以在战斗中使用。

教会

复活死亡角色。复活的费用也与角色的等级有关。由于复活药品非常昂贵，所以教会在游戏初期相当重要。

酒馆

咨询基本信息，以及评估自身的综合能力值。

旅馆

休息恢复体力和保存。休息的费用与需要恢复的数值多少有关。

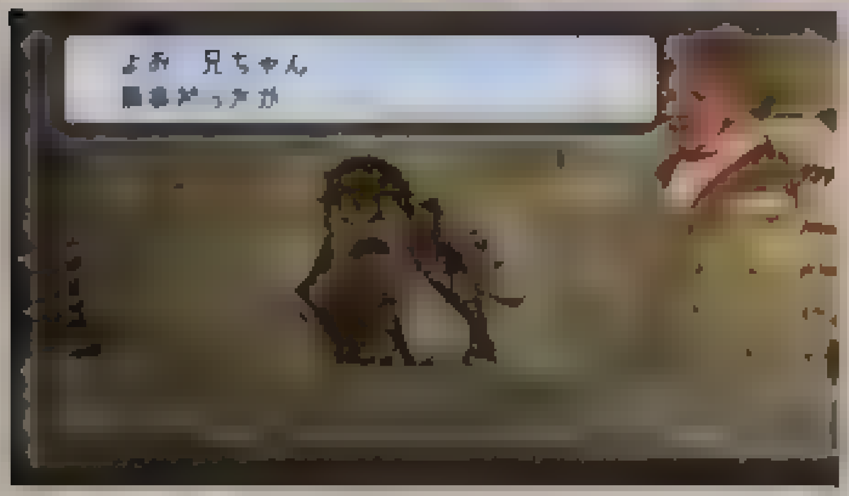
初期上手指南

主人公从昏迷中醒来后发现自己身处在一家旅店里，突然间他听到了一个声音在对他说话，然而环顾四周时却没有看到一个人影。经过一番对话后主人公得知自己失去了记忆，为了找回失去的记忆，他在这个声音的指引下开始了一段冒险……

由于本游戏初期难度较高，所以如果不能很好地理解并且运用各种游

戏系统的话，会为初期的游戏进度带来相当大的阻碍。以下为大家介绍一下初期的攻略方式，以供参考。

1 合理利用资源



本作的一大要素就是集团战，所以初期最关键的步骤就是尽量存钱用来召集伙伴。初期的各种花费相当巨大(包括招募同伴、装备、购买药品等)，而相应的收入来源却非常有限(开始主要靠完成任务和卖道具)，因此一开始要是能够合理地利用好手头的金钱的话就可以节省下不少时间和精力。

游戏开始时主角身上带着500G，此时可以马上去公会招募一名同伴。一开始建议两人中至少有一个人是战士(建议以后装备双刀，多加点防御)，这样可以让他在战斗中当前锋以及肉盾。在公会中接下第一个任务，跟城门口旁边的人对话，然后到道具屋和老板对话，任务完成。返回公会交差，可以拿到300G的报酬。之后动身去城堡，进入地牢(叹きの牢狱)后可以看到第一个宝箱，从里面可以再得到300G。前进杀死一只史莱姆，得到金块，然后返回旅店交差。之后再进入地牢，此时敌人数量变多，而且原先关着的门大部分也都可以进去了。前进下楼梯还是会碰到史莱姆(数量变多)，杀死敌人后基本上会掉出宝箱。得到战利品后先不要急着去地牢深处冒险，返回城市，去道具店将战利品卖掉，再花600G购买HP恢复魔法卷轴(エイドの书)。但如果初始职业是牧师的话就没有必要这么做了，因为一开始就已经掌握此恢复魔法，这种情况下可以把这些钱留着以后招同伴用。如果不是牧师的话只要在学习该魔法后到公会里利用转职系统在副职业上加上牧师就可以了。

[illegible]
切记别忘了将主职业或副职业加上
[illegible]

2 尽快招募更多的伙伴

在公会接下其他任务后，可以回到地牢继续冒险了，由于有了HP恢复魔法(魔法值会在跑动中恢复)，因此初期的恢复药品基本上就可以省去了，这在初期可是一大笔钱啊。虽然现在有两个人了，但是实力还是较弱，基本上只要敌人的数量超过四个的话就很危险了。再加上敌人的刷新率是很高的，所以现在最好还是不要恋战。继续探索迷宫，完成公会的任务赚点钱才是正事。在探索过整个地牢之后可以找到一些装备(又省下一笔钱)，碰到敌人的话，打得过就上，打不过就跑。完成"叹きの牢狱"的三个任务后，加上变卖的一些战利品，总共会获得3000多G的金钱，这意味着可以再招两位同伴了。

在凑齐四个人之后就可以在地牢里稍微练一下级了，主要目的还是为了搞点战利品换钱(除了可以装备的东西之外其他都卖掉，留下一两个补血的备用就可以了)。攒够钱后再雇佣一位同伴(此时的队伍里最好有两个以上的伙伴掌握HP恢复魔法)，然后进入下一个迷宫"彷徨の地路"。这里的敌人会变强许多，但是掉的东西也会好很多。这个迷宫有两个任务，

第二个任务完成后会有新的同伴加入。(可以在公会免费招到这个新加入的伙伴，一个等级很高的战士。但是建议暂时不要使用他，因为由于等级差的关系，他加入后敌人的经验值就会变得很少了。)可以在这个迷宫中练一下级，还是以赚钱为主要目的。如果得到一个小魔法恢复药的话可以卖500G，搞到复活药的话可以卖3333G。在攒够9000G以上的金钱后可以继续前进去下一个迷宫了。

[illegible]

3 将华丽的集团战进行到底！

穿过"彷徨の地路"进入到"ネフィラスの森"，刚出来就会碰到一场无法避免的战斗。战胜后发生剧情，剧情过后还是先回到城内。现在需要做的就是雇个弓箭手，花3000G招募一个新伙伴，在用转职法增强过能力后最终将新伙伴的主职业定为盗贼，然后再去道具店，此时会有新的物品出现。花6000G购买弓和箭，给盗贼装上，钱够的话可以再买全体HP恢

复魔法(パラーラルエイドの书)，然后一个强力的集团就诞生了！在游戏初期弓箭手是超强的，不仅攻击力强，而且必杀技可以全体攻击，如果敌人人数多的话在一次必杀技过后很快就可以蓄满第二次必杀技。在阵形设置中把弓箭手的位置排在后面，只要队伍里有足够的肉盾可以在前面顶住，再配合上弓箭手的话，前期的战斗就会变得非常轻松！现在开始可以很轻松地练级了。也可以再培养一个弓箭手，用双弓箭手加上肉盾战术的话可以在很长一段时间内把大部分的战斗时间保持在15秒以内。等到金钱和道具都很充足之后就可以按照自己喜欢的方式来自由地组织队伍了！

www.plumbook.cn

浪漫风暴
游戏中的暴力美学

文 冷弦无情 编 D·S

随着科技日新月异，如今的游戏画面已达到几可乱真的地步，虽然这样的画面带给了我们至高享受，但同时也带来了不少问题，最引人注目的就是游戏中的暴力表现了。仅从画面而言，在红白机时代暴力的极端体现充其量就是一些支离破碎的像素而已，并不会对玩家的感官造成特别的不适或对心理造成极度的刺激。而到了16位机的时代，就已经有实际扫描影像的暴力游戏出现。之后，随着3D技术的飞跃，游戏暴力不论在画面的仿真程度还是动作的暴力程度上均得以作出更逼真、更残酷的表现。

如今，电子娱乐业已经迭入新时代流行文化的前沿，我们又该如何看待游戏中的暴力和带来的问题呢？相信关于这一问题已经有太多见仁见智的讨论，而在这篇特稿里，主要探讨的是暴力的衍生物“暴力美学”及其与游戏的关系。

最后特别郑重声明，本人无心理疾病，也没有偏激的暴力倾向，这一点还望各位在阅读时不要产生误解……

溯源 暴力美学的来历

“暴力美学”这个专有名词本起源于电影界，有其约定俗成的特定含义。它是指在中国香港发展成熟的一种艺术趣味和形式探索，它发掘出枪战场面和武打动作中的形式感，将其中的艺术美感发扬到眩目的程度，忽视或弱化其中的社会功能和道德教化效果。在电影中，它可以被理解为一种形式主义，就是把暴力或血腥的东西变成纯粹的形式感。

▲周润发在《英雄本色》中塑造的“小马哥”形像至今仍深入人心

然而电影终归是电影，它只能引导观众按导演安排的情节走下去，并不会激发观众的主动性。

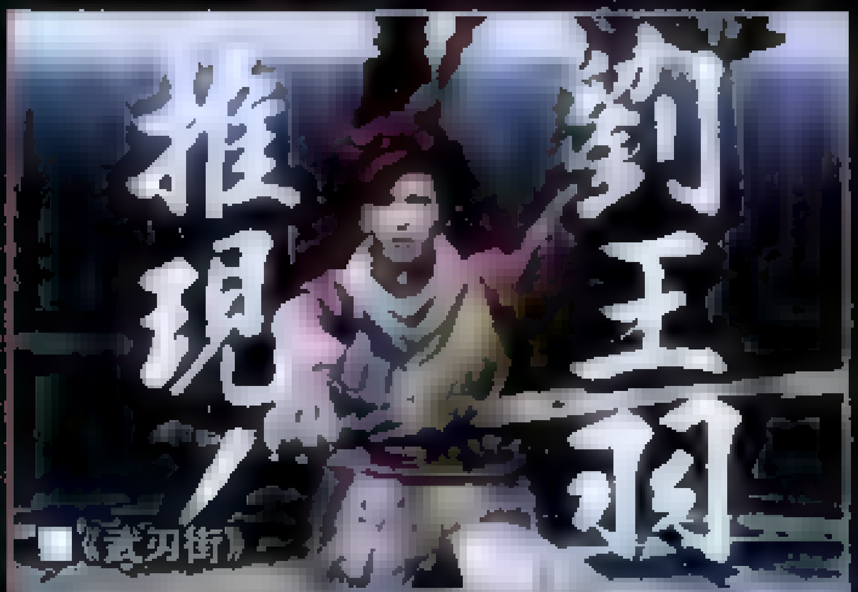
对游戏来说，它在心理学上的根本机制与电影的表现有共同之处，即都根植于人内心的欲望，那就是人类天性中的一对矛盾但是紧密相随的心理情结：对死亡的恐惧和攻击的本能。但和电影所不同的是，人们玩游戏时以人的主观意念引导游戏的操作和发展，表现出的是一种主动的心理状态，而暴力及其美学之所以能在游戏中体现，则很大程度上与人的欲望有关。

单纯的血腥和暴力只能使玩家感到恶心及厌恶，而暴力的极度宣泄经过艺术加工后在一定程度上会产生某种形式的美感，再通过玩家的主观意愿，借助于游戏的界面使玩家在游戏时得到如同亲临身受般的宣泄，让受众感到快慰，消除暴力的残酷性，这就是暴力美学在游戏中所扮演的角色。

表现 暴力美学的外在形式

现在的游戏若想吸引玩家，首先要做到的就是得在最短时间内给玩家留下最深刻的印象，尤其是对动作类游戏来说更是如此。不仅要在画面上苦下功夫，更重要的是要能渲染出赏心悦目、惊心动魄的动作场面。

举个电影方面的例子来说，相信大家都看过《蛊惑仔》和《黄飞鸿》两大系列吧，影片中对于动作场面的处理，一个偏于写实化，另一个则感觉有明显的艺术加工。为什么给人的感觉会完全不同呢？因为后者的动作设计中根据人物的身分特征等对动作进行了一定程度的夸张、渲染、舞蹈化与表演化，使之看上去更流畅、更华丽、更酷、更帅、更爆，以迎合武侠片观众群对动作场面的要求。而《蛊惑仔》本身不是武侠片，所以它对动作场面的处理就没那么多的要求。



《武刃街》

▲不知X360版的这款《御姐武戏[illegible]来的恶评，不过从目前公布的情报来看实在不[illegible]

将暴力升级为暴力美学不是那么简单的，稍有不慎，就会画虎不成反类犬。例如两个同样采用刀剑的动作游戏：《御姐武戏》和《武刃街》。《御姐武戏》给人的感觉就是——血腥。游戏中随处可见残头断臂和鲜血飞溅，加之僵硬的动作设计和不怎样的视角处理，时间稍长就会让人浑身不舒服，晕血的人更是碰都不会碰此游戏。反之看《武刃街》，游戏主角的攻击动作丰富多彩，取材于中华武术的单劈、连刹、挑空、无影腿……流畅的招式组合再加上强化的光影效果，虽然该游戏的视角问题并没有实质性的改善，但光凭出色的招式设计和打击效果就足以吸引首次见到该游戏的玩家的眼球（撇去该游戏主角的人气不谈）。由此可见，单纯的暴力并不能使所有玩家得到满足，而加工过后[illegible]

&3DM SMV
www.plumbook.cn

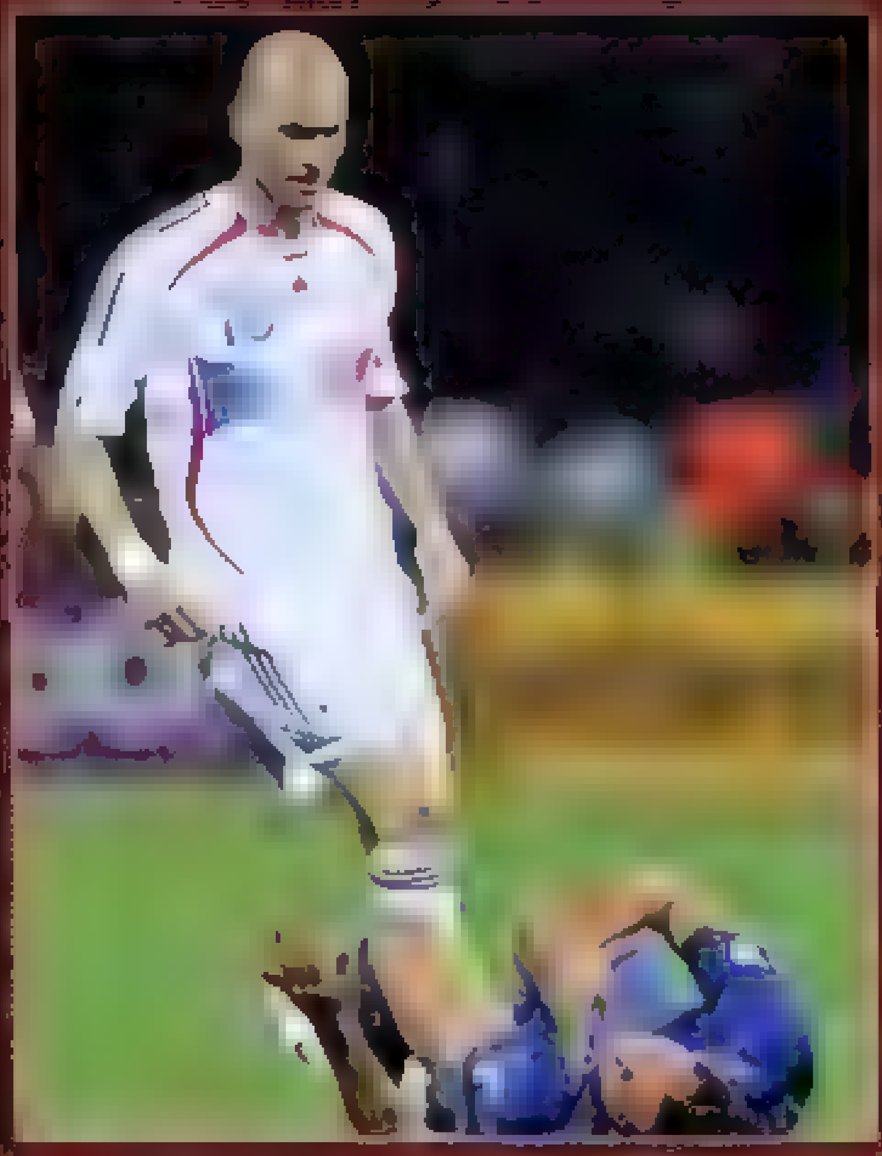
式美的暴力才能满足更多玩家的需求。

暴力美学不仅表现在动作中，同时在游戏配乐的层次上也有所表现。简单来说，无规则的、嘈杂的及与游戏主题不相称的配乐及音效只可称为"音乐暴力"。设想一下，某款以中国古代神话为背景的游戏如果大量采用欧美的金属摇滚会是什么样的情景，或者在教堂之中播放重金属又会给人感觉如何？有个现成的例子，《斯巴达战士：全面战争》就存在类似的问题。比较明显的是在第一章中表现古代斯巴达人誓死守卫城市的剧情里，游戏采用的背景音乐却具有浓重电子音乐气息，嘈杂且不说，重要的是不仅没让玩家感到战争的宏大、残酷以及引发对古代斯巴达的想像，反让人联想到诸如俱乐部之类的环境，真是令人费解。

那么可以体现暴力美学的"暴力音乐"又是怎样的呢？同样有例，《头文字D》和《火爆狂飙》相信大家都玩过，对其中的背景音乐应该也有大概的印象。这两个游戏的背景音乐都以电子音乐为主，节奏强烈刺激，其中也不乏美式的粗口。尤其是《头文字D》的主题歌更是充满了攻击性的RAP，单从音乐欣赏的角度来说都是偏向暴力的。但是这种类型的音乐一旦与这两个游戏相结合，满溢着速度感的画面与强烈的音乐节拍之完美结合立刻挑动起了玩家的情绪，刺激了玩家的运动神经，使玩家更投入，更身临其境。在这样的情况下，原本偏向暴力的节奏就升级成了有美感，有生命的音乐。

▲虽然销量不如人意且选择明星Gackt作为形象代言在游戏迷中也颇有争议，但《武刃街》华丽的演出效果却绝对会在电视游戏史上留下浓郁的一笔。

本质 暴力美学的心理成因



▲世界杯期间轰动一时的齐达内头顶马特拉齐事件便是由压力转化为暴力的一个典例，不知足球游戏中是否有一天也会加入这个动作（笑）

不管如何加工和修饰，暴力美学的基础和本质还是暴力。鉴于目前电子游戏的消费群体还是以青少年为主，这里就针对青少年的一些心理特点进行浅析。

首先，暴力可以理解为对死亡的恐惧和攻击的本能，以及对身处环境不满的宣泄，以达到心理上的快慰。为什么会造成这样的情况呢？这主要与人们的生活压力有关。心理学上的压力指"个体对环境中具有威胁性刺激，经认知其性质后所表现的反应"，通俗点说就是在面对威胁性刺激环境中，一时无法脱离困境时的一种被迫的感受。而当压力达到一定程度时，如果没有适当的宣泄就会突破临界点爆发出来，就像家里烧水一样，水开了就会溢出来。

在如今的社会中，人们承受的压力越来越大，生活琐事、财政支出、职业规划、情感波折……都是导致压力积累的因素。而青少年尚未完全成熟的心智发育使其面对沉重的现实时并不能一下子脱离原来的角色，承担起应有的责任，所以青少年更容易遇到挫折及情感冲突，久而久之，压抑的感情就会象火山一样爆发。

而电子游戏的出现，除了制造了新的娱乐形式外，还可以让人们在游戏的虚拟世界中尽情发泄对现实生活的不满，通过各种手段宣泄压力，这些手段中暴力占了很大因素。从客观角度来看，适当的暴力可以疏导人们的情感火山，不致使其对社会或他人造成伤害。但是，我们同时也注意到，有部分游戏以极端暴力为诱饵，鼓励暴力甚至诱导犯罪，这就直接导致了游戏分级制度的出现。鉴于游戏分级制度已经有很详细的说明，这里就不重复了。

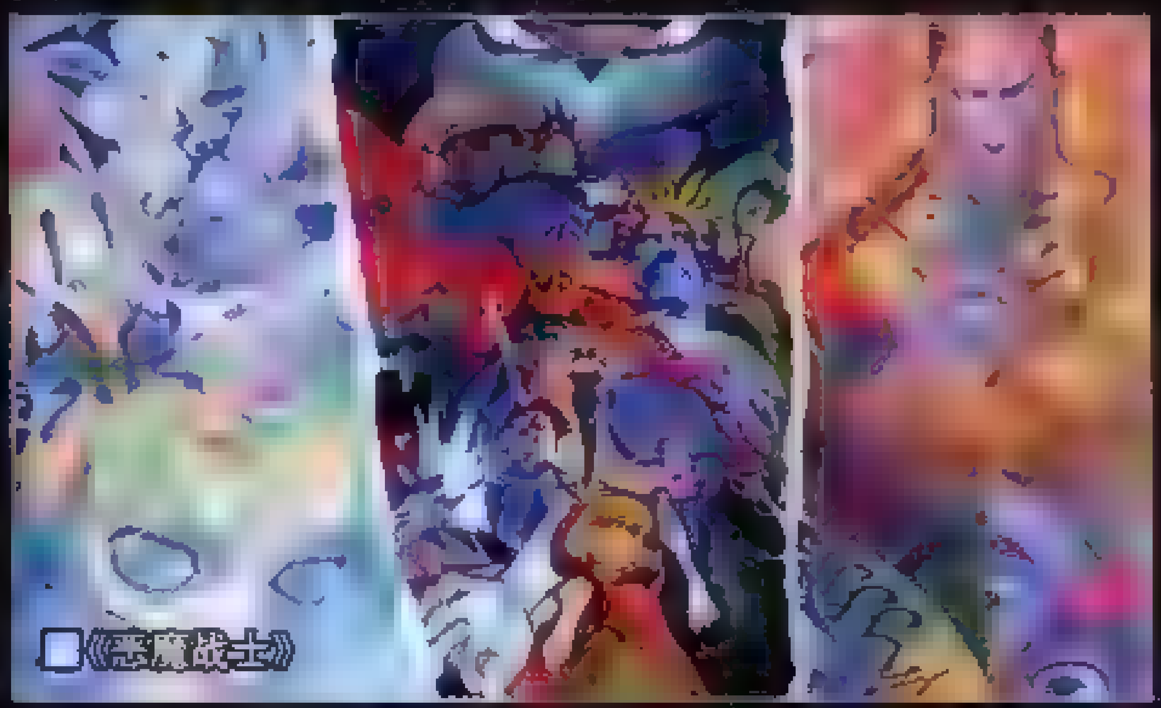
纵览 暴力美学代表作品简介

游戏中的暴力美学也具有一个尺度，控制在这个"度"内，我们可以称其为当之无愧的美学，而超过了这个度，却很有可能招致玩家反感乃至打上"18禁"的标签（当然，这种标签的另一效果则是在某些人群中产生促销作用……）。在硬件技术日新月异的今天，越来越多的暴力因素开始以五花八门的形式渗入到游戏之中，让人目不暇接。那么，这个暴力限度我们该如何判断并掌握呢？下面便来举例分组说明。

A组 彻底将暴力化为美学的典范

恶魔战士 Capcom

由Capcom出品的一款2D格斗游戏。角色取材于世界各国的鬼怪，有吸血鬼、中国僵尸及木乃伊等等，如果这个题材让老美来做，八成只能会是一个血腥暴力的东西，不过Capcom还真有充分的想像力和技术，它用日式画风重新演绎了吸血鬼与僵尸之类恐怖至极的角色，使得原先令人恐惧的怪物形象变成了酷哥和性感尤物，首先在画面上就减低了暴力程度，其次，本作针对不同角色的特征又对动作进行了喜剧化、卡通化，使原本可能很暴力的动作变得可爱搞笑，容易让人接受。这样在保留暴力动作的同时，还使原本血腥凶残的暴力场面有时反倒呈现出一种视觉美感，进而消解了暴力的残酷性。



《恶魔战士》

莎木 SEGA

这在当初是第一款以"自由"为宣传标榜的游戏，除了"移动——某地点触

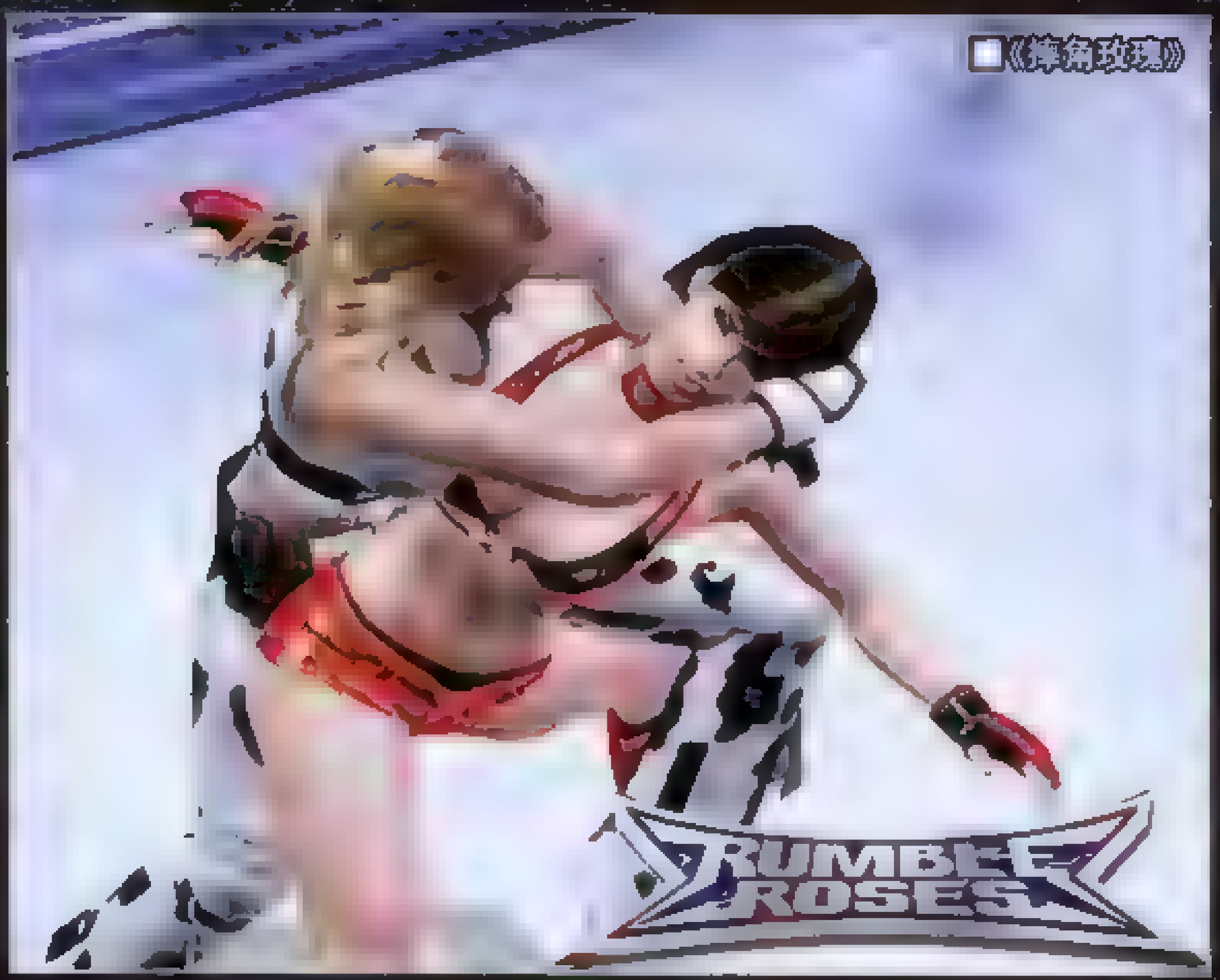
▲在灯红酒绿的都市街头，独自一人踏上寻仇

《莎木》

&PM-SMV www.plumbook.cn

■《鬼泣3》里的"坏小子"但丁将"酷"字演绎到了极至。

▲一阵帅到掉渣的无双连斩过后，周泰的收刀POSE看似破绽百出，实则具有全身无敌判定，其安全度还是不容置疑的，但我们对此惟一的疑问是……三国时期有日本刀吗？



发某事件——再移动"这样的主线剧情外，其实，身为玩家的你也大可不去理睬主线剧情，譬如整天去打工、逛街或做点别的事情。在这款游戏里同样有着无数敌人等着你用拳脚去教训，但是你不可肆意攻击行人、破坏公物，也不能搞点小偷小摸。这样一部高度还原自由与真实的作品，实际上在无形中具有着一个"不可滥用暴力"的屏障，可以说在对暴力的控制上还是比较成功的。

鬼泣
Capcom

Capcom的新锐动作游戏"《鬼泣》系列"大家应该都很熟悉了，其魅力就在于一个字，酷——人设酷，动作酷，场景酷。玩这个游戏系列的玩家十有八九是冲着主角但丁那如舞蹈般华丽的动作去的，而且每作里但丁的动作和行为都与身分相吻合。初代的但丁出手猛、狠、酷、准，言语辛辣讽刺，完全是一个玩弄魔物与股掌之间的成熟恶魔猎人形像，特别是那任凭利剑穿身的场面绝对能震撼所有的玩家。到了三代，随着角色年龄的变更，年轻但丁的动作显得轻佻，行为也变得痞气，活脱脱一个初生牛犊的形象，招式也变得更具舞蹈性，更华丽，更有喜剧效果。

真·三国无双
Koei

这个游戏可能会有很多人觉得怎么会和暴力扯上边？其实仔细想想，你扮演某个武将，拖着百八十斤重的大刀或巨锤或重斧或别的什么在成千上百人的战场中来回驰骋，横扫杂兵，肆意毁坏建筑，取上将之首级如若无物，这不是暴力是什么？不过Koei并没有在暴力渲染上大做文章，纵观整个游戏，你绝对不会看到哪怕一丁点的流血与断肢，更没有尸横遍地的现象，武将的招式虽然千奇百怪，但却并没有在视觉效果上显得非常残忍的设计，即便如此，那横扫千军的爽快感依然让玩家们大呼过瘾，足见这款游戏的独特魅力所在。

摔角玫瑰
Konami

《摔角玫瑰》是Konami公司的新宠，游戏以正统ＷＷＥ摔角游戏为动作蓝本，出场角色全部都是性感美眉，服饰设定十分大胆，加之挑逗的动作和极度YY的设定(譬如"泥塘摔角模式")，足以令各位男性玩家大饱眼福。游戏画面十分干净，场景华丽鲜艳，角色造型接近日式卡通风格，建模细致，角色的各种饰物、发型与服装皆有不俗的表现。虽然题材是并不新颖的摔角游戏，但与传统的纯暴力美式摔角相比，《摔角玫瑰》不论在画面还是动作上都更符合东方人的审美情趣。

B 堕入到原力黑暗面的施暴者

致命格斗
Midway

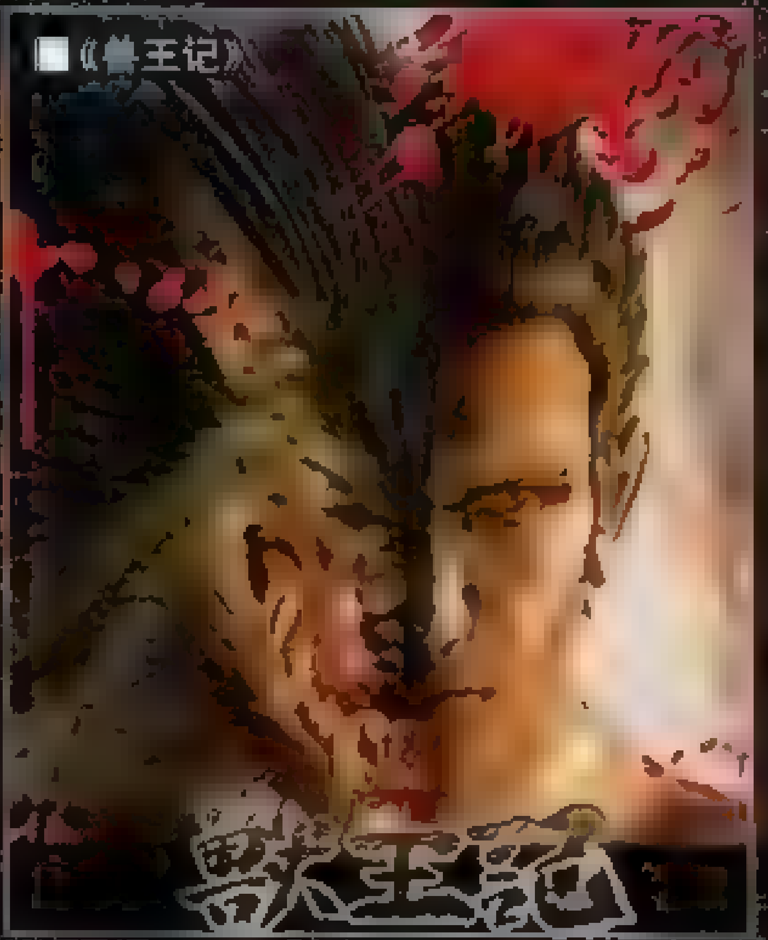
有时候最有影响力的游戏往往不是最好的一个，当Ed Boon和John Tobies策划这款游戏时，绝不会想到《致命格斗》会直接促使游戏分级制度ESRB的诞生。虽然从四代起该游戏就已经彻底脱离了真人写实扫描画面的形式，但暴力和血腥程度并未因此而减少，系列特色的终结技也更残忍、更变态。初代中绝对零度的终结技为拔出对手的头颅及脊椎骨，到了五代则干脆把对手的整副骨架从身体中扯出，而卡诺在初代中的终结技为挖出对手心脏，五代中更是变本加厉，将对手的五脏六腑统统都挖了出来。这个游戏带给人的视觉刺激和心理刺激真是用言语难以准确形容的，无怪乎成为当时暴力游戏的第一教材。

GTA
Take-Two

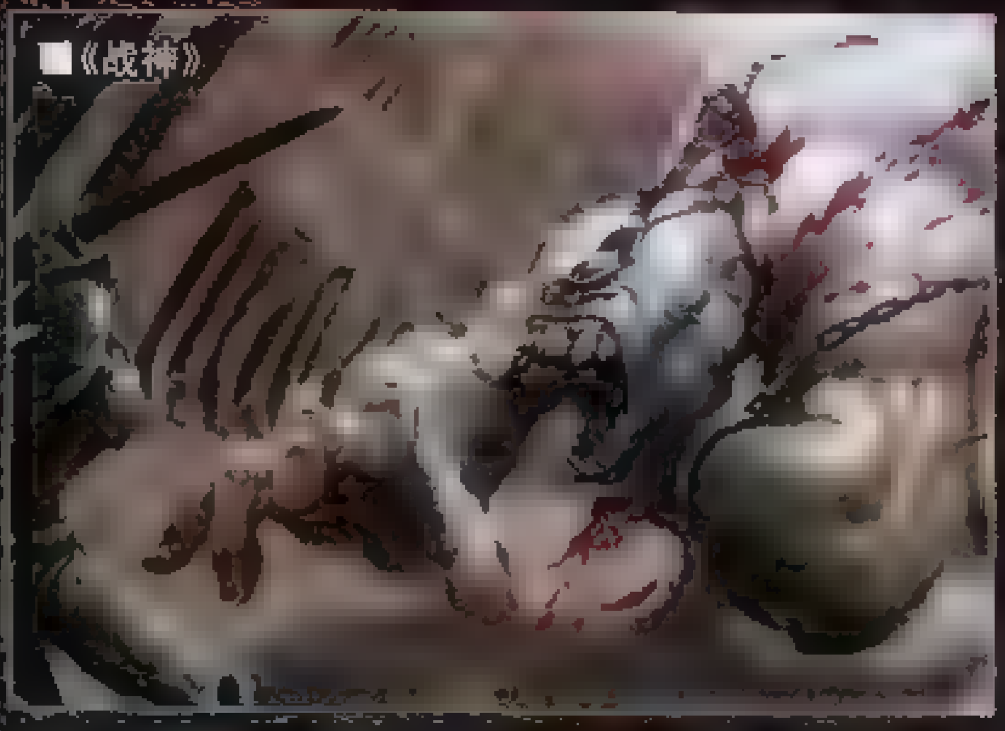
《GTA》在"自由"的解释上与《莎木》判若云泥，游戏中玩家可以肆意用各种手段攻击行人，抢劫财物，可使用的武器不仅有普通的棒球棍、小刀，还有手枪、电锯、火箭筒……你甚至可以开着坦克在街上随意开火，碾压车辆和行人。可以说，这个游戏让游戏业的暴力问题争论得以全面复苏，并让"游戏暴徒"这个主题成为新的热点，而臭名昭著的"热咖啡事件"则让家长们对子女游戏时可能发生的道德隐患更加忧心忡忡。

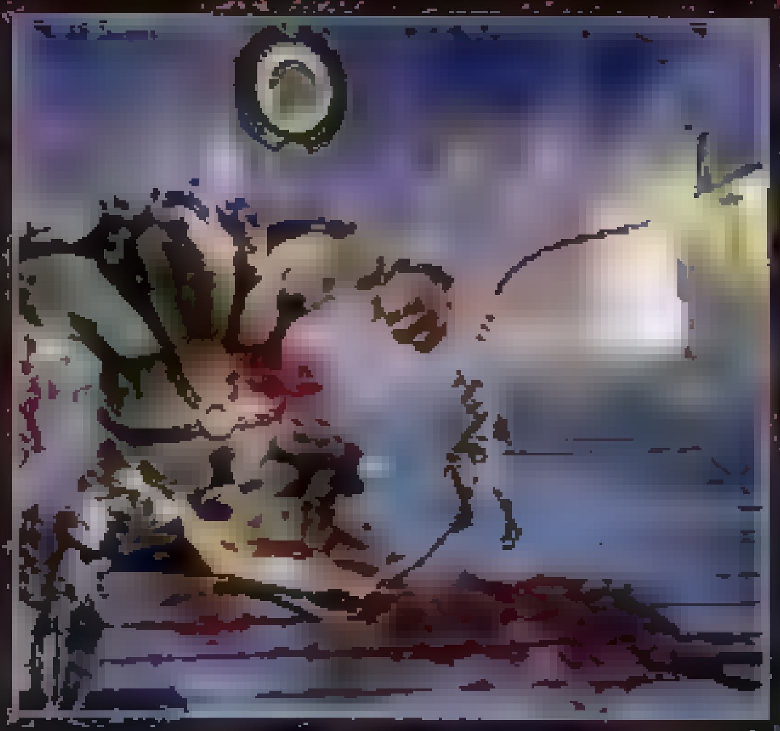
兽王记
SEGA

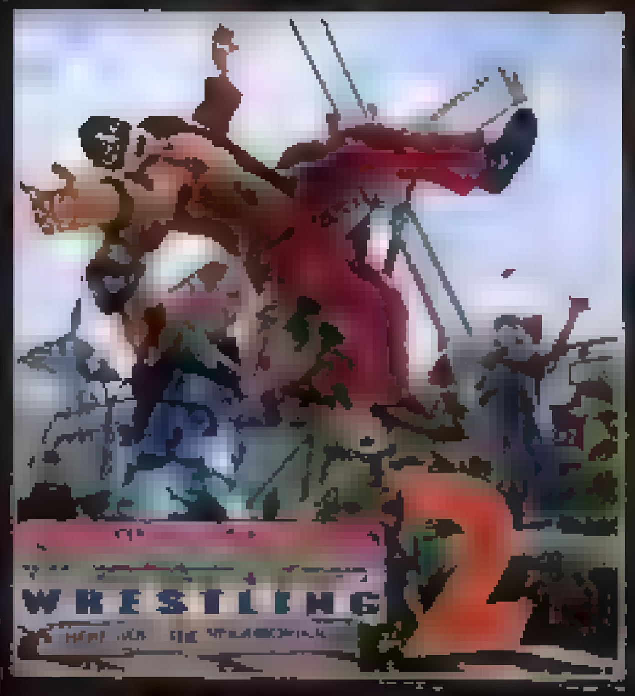
PS2上的《兽王记》是SEGA公司的一个知名作品的延续，SEGA的用意很明显



▲你想看骚乱？我给你骚乱！你想要恐怖？我给你恐怖！你崇拜暴力？我就是暴力！


■《战神》





■《后院摔角》

就是希望借老作品的名号带动怀旧玩家的购买欲，以及凭借火爆刺激的游戏画面吸引新的玩家。但是很可惜，这个游戏并不能算是成功——过于血腥的画面和拙劣的打击感与招式设计让人望而却步。游戏中虽采用了当下最流行的"无双"式战斗模式并引入了变身的要素，几个BOSS的设计也均可圈可点，却仍然不讨玩家欢心，这可能就是因为该游戏过分注重对血腥程度的渲染而忽视了动作的美感吧。

战神

SCEA

毫无疑问，这是一款足以被称为"神作"的美式动作游戏。不仅画面效果几乎达到了PS2的极限，关卡中的谜题设计更是别出心裁，最难能可贵的是其一扫以往美式动作游戏动作僵硬、手感粗糙的传统，主角奎托斯在使用链刀时略带迟缓的斩击感和使用大刀时那刀刀到肉的爽快感，比起许多日本老牌动作游戏厂商也不遑多让。但是，该游戏所呈现出的暴力程度也是相当惊人的。游戏第一幕就有NPC被怪物拖上天空扯成二半以及被海龙吞进口中咀嚼的恐怖景象。奎托斯在游戏中的表现更是残忍得令人发指，他不仅可以随意攻击NPC回复体力，还能拧下美杜莎的头颅，扎穿牛头人的嘴，撕下怪鸟的翅膀，挖出海龙的眼珠，把活人当作祭品烧死，甚至面对死人也会扳下他的首级，更别提第二幕开始时的"摇床"游戏了。总之，如果要在游戏界各知名主角中评选出个"十大恶人"，奎托斯绝对是众恶之首。

后院摔角

Eidos

这个游戏可能熟悉的人不多，其英文名为《Backyard Wrestling》，由Eidos出品。虽然是摔角游戏，但是其暴力血腥程度相对真实比赛有过之而无不及。游戏中玩家可以尽情地海扁对手直到对方吐血或是头破血流为止，而这些血迹也会喷在墙上或是地上。你还可以把对方抓起来狂摔，听听骨头断裂的声音，这绝对会让胆小的玩家毛骨悚然。游戏中的场景也会因为玩家的撞击而变形，某些物品碎裂开来甚至会让角色受到伤害。除此之外，场地中还有很多物品可以让玩家拿起来攻击对方，小到石头，大到狼牙棒、大铁锤等不一而足。

总结 暴力美学与游戏的联系

看了以上这些例子，相信大家对暴力美学及游戏间的关系都略有了解了吧，那么我们就来小结一下。

①我们要承认，暴力美学再美也是暴力，它的基础和本质还是暴力。

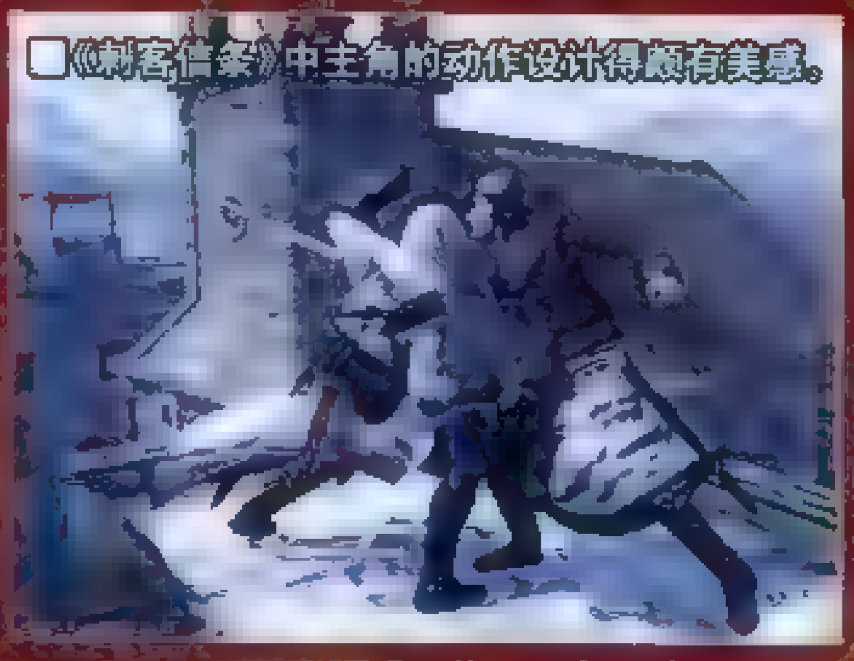
②大多数游戏都是有暴力存在的，我们不能因为这个游戏很卡通或很有趣而全盘否认其中暴力元素的存在。或许人们认为刺猬索尼克整天横冲直撞还能和暴力搭上边，而无法将皮卡丘、马里奥之类可爱的角色与暴力联系到一块儿。但是事实是，皮卡丘的十万伏特电得对手痛不欲生与马里奥跳起来踩扁蘑菇，无论从动作还是动机上来说实质上都是用暴力来解决问题。可能普通玩家未必能接受这种观点，但作为一个游戏的设计者，就应该要透过表面现象看本质。

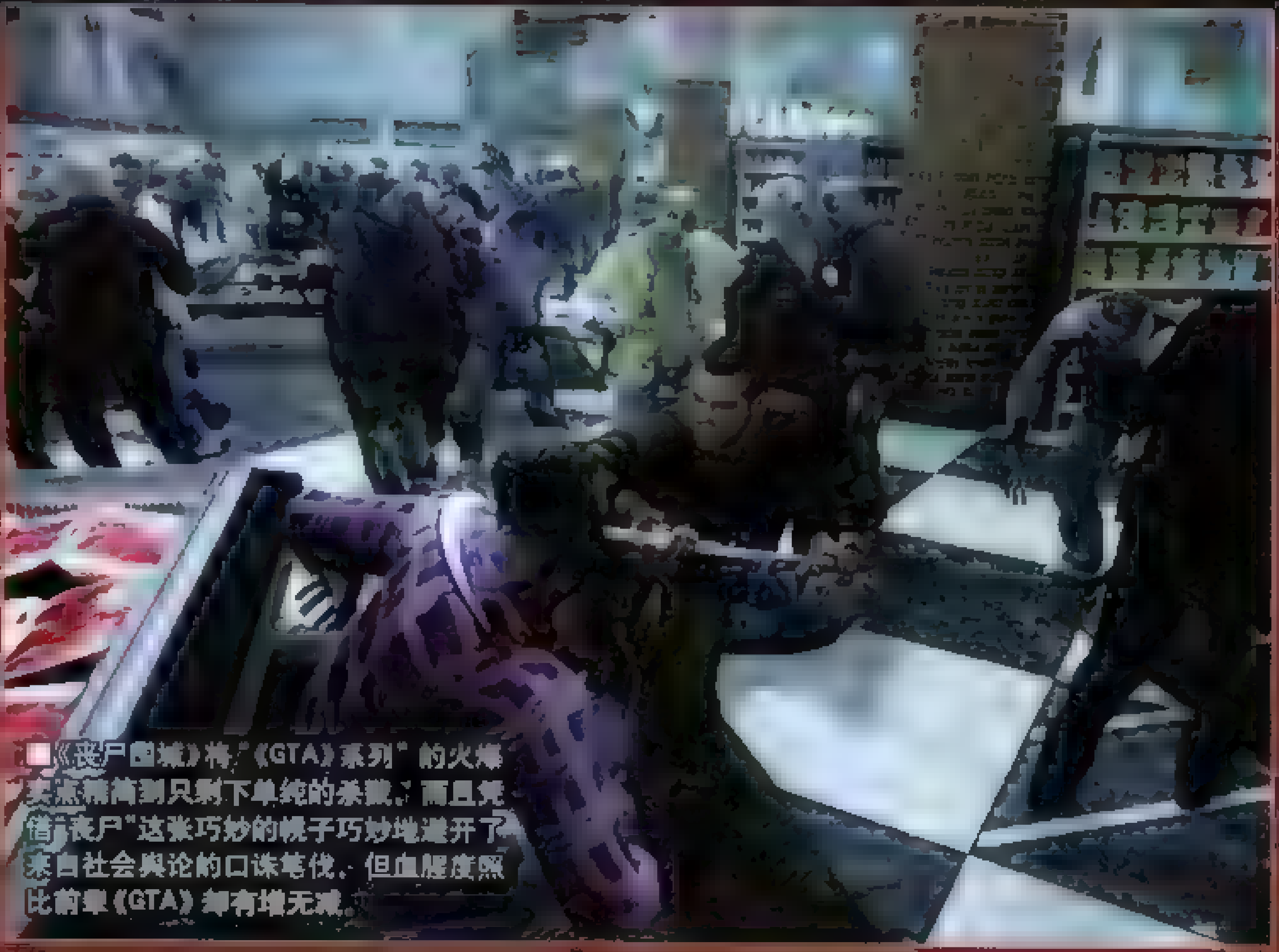
③暴力是为游戏内容服务的，而暴力美学作为暴力的形式美是为了更好地为游戏服务，是为了消解暴力的残酷性，使之呈现出一种感觉上的美感。大部分玩家都不会接受赤裸裸的暴力行为，为了含有这些行为的游戏能为大众接受，就有必要对其进行一定程度的改造，使暴力不再纯粹残酷，而是变得赏心悦目，华丽流畅，使大众乐于接受。

④暴力美学的演绎要符合剧本的需要，角色的性格和不同民族的审美观，这是容易让人忽视的一点。以上面的《鬼泣》举例来说，如果将三代中年轻但丁的动作言行强加在初代成熟但丁身上，相信许多人都会感到别扭，更不要提美感了。同样的，还应注意到不同的游戏用户群对暴力和暴力美学的概念也是不一样的，相对来说，欧美人更容易接受纯粹的暴力，而东方人则对艺术加工过的暴力情有独钟。

⑤暴力会带给人某种心理的快慰，只是不要把这种快慰无限度地扩大，否则这种虚拟的"非常美"就会变成真实的"非常罪"，这一点在游戏设计中尤为重要。游戏除了丰富人们的娱乐方式，增加人际交流机会之外，还应该通过正确的方式宣泄人们的压力以帮助人们减负。如果一款游戏教给玩家的只有暴力、流血及性，那么我们就要怀疑这款游戏的目的何在？是带给人们欢娱还是诱导人们走向犯罪深渊？目前诸如此类问题的游戏有《GTA》、《致命格斗》和《尾行》等等。

⑥暴力美学并不仅仅表现在视觉方面，而是一种全感官（包括心理）的认知，这也是容易被人遗忘的一方面。新手设计师往往在设计游戏时只注意到了画面层次的表现，而忽视了音乐及剧情同样会给人带来美学的感受。


■《刺客信条》中主角的动作设计得颇有美感。


■《丧尸围城》将"《GTA》系列"的火爆元素精简到只剩下单纯的杀戮，而且凭借"丧尸"这张巧妙的幌子巧妙地避开了来自社会舆论的口诛笔伐，但血腥度照比前辈《GTA》却有增无减。

后记 对暴力美学的展望

那么，未来的暴力美学会朝着怎样的方向发展呢？简要观之，大体有以下两种：

1. 卡通化

以《恶魔战士》为代表，通过卡通的画风将原本写实残酷的动作转化为具有动漫风格，从而大大减少暴力色彩，更容易使人们接受。而且，随着掌机、手机及网络上休闲游戏的大量出现，可爱的角色和有趣的动作也会受到更多层次玩家的欢迎。

2. 华丽化

以《鬼泣》和《武刃街》为代表，凭借大量华丽的动作和出色的光影效果吸引玩家的注意力，使暴力动作的形式美感发扬到眩目的程度，从而减轻对暴力现象的关注

最后，希望游戏厂商将来能更多地将纯粹的暴力转换为更丰富多彩的暴力美学，多多增加作品的娱乐性，而不是单纯以残忍的血肉横飞作为卖点，为我们未来的游戏世界创造一个美好的环境。

梦幻之星 宇宙 | SEGA | A·RPG
PS2 | 2006年8月31日 | 日版
推荐玩家年龄 12岁以上

让众多FANS期待已久的"《梦幻之星》系列"最新作终于如期和大家见面了。虽然国内的玩家不能完全体会到在线游戏的交流乐趣，但是内容充实的故事模式和充满个性化元素的自创模式仍然可以让人乐在其中。由于游戏中收集特殊物品和稀有材料的主要方法是在任务中达成S级评价，所以娴熟的操作就显得更为重要，这也成为了玩家反复挑战的动力所在。

PHANTASY STAR UNIVERSE
ファンタシースターユニバース

文 晴天　协力 Rein

主要人物介绍

守护者 Guardians

CV：关智一
[illegible]

CV：田中理惠
[illegible]

CV：石田彰
[illegible]

CV：小山力也
[illegible]

CV：朴璐美
[illegible]

CV：川澄绫子
[illegible]

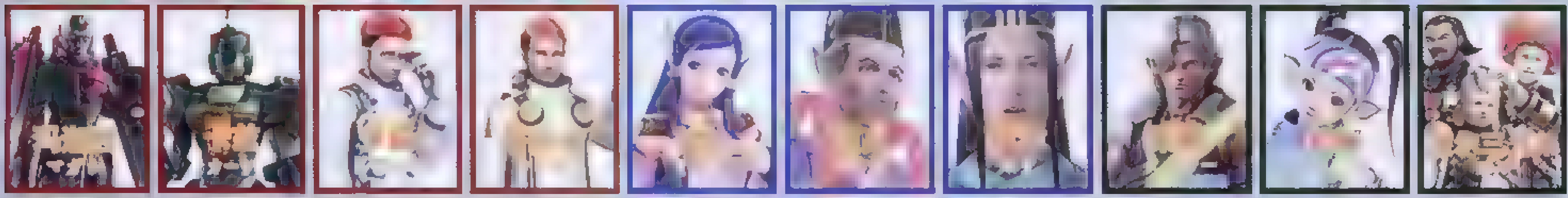
CV：齐藤梨绘
[illegible]

CV：永井一郎
[illegible]

CV：小杉十郎太
[illegible]

CV：青野武
[illegible]

同盟军



CV：若本规夫
同盟军内以调查和保护遗迹为目的而设立的原多拉姆[illegible]）机关的统辖管理部队长。生性好战，忠实地执行思多拉姆机关的一切任务[redacted]

CV：中野俊介
同盟军所属"SEED对策指令部"直属177游击小队队长。潜意识中一直认为CAST以外的种族都是劣等种族，所以对外族人抱有极大的不信任感[redacted]

CV：大冢芳忠
希望守护者在自己调查遗迹时负责护卫，视研究遗迹胜过自己生命的考古学家。因为掌握着原多拉姆机关不可告人的秘密，最后被玛迦西杀害[redacted]

CV：井上和彦
在帕鲁姆的罗雷诺姆市[illegible]所大学担任教授。目前和托姆雷因博士一起从事A光子的研究，但最后却被SEED侵蚀而亡[redacted]

古拉尔教团

CV：折笠富美子
[illegible]

CV：管生隆之
[illegible]

CV：速水奖
古拉尔教团的4大星灵主之一[illegible]SEED的巢穴[redacted]

宇宙海贼 Rogues

CV：关俊彦
以"不滥杀无辜、不抢劫贫困的人、不背叛伙伴"为信条的侠盗，平常并不喜欢无谓的流血和使用暴力，但在伙伴陷入危机之时，绝不会有半点犹豫[redacted]

CV：永田亮子
兰迪尔（ランディール）号的副驾驶员，在孤儿院中长大，机遇巧合下被泰拉所收留。[illegible]与托尼奥就像兄妹一样，但现在却十分喜欢泰勒[redacted]

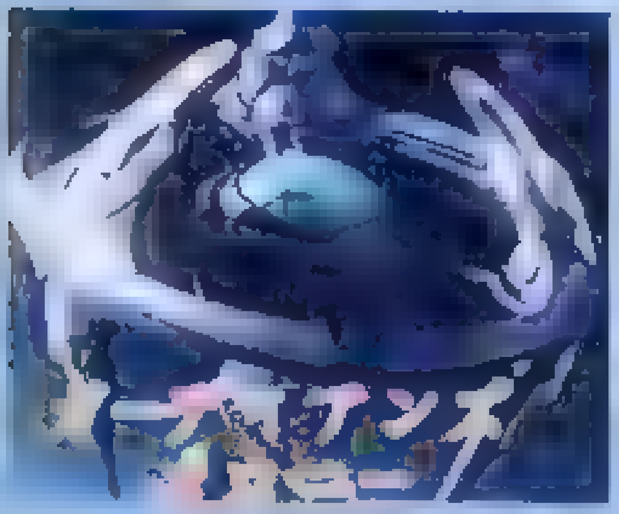
CV：姬野惠二
以"在宇宙海贼的世界中大干一番"为信条的3兄弟。大哥希尔是绝对的领导，负责策划和谈判等工作，[illegible]负责警卫，三弟[illegible]则负责体力活[redacted]

&3DM-SM

© SEGA 2006

格拉尔太阳系

守护者卫星



所有权属于全体守护者，拥有自治权的殖民卫星。守护者卫星过去只是作为组织的根据地而买进来的小型卫星，而随着守护者组织的壮大与发展，现在已经成为了居住人口超过100万的超大型殖民卫星了，守护者的任务范围覆盖着整个格拉尔太阳系。

格兰兹市 クライズ・シティ

格兰兹市是守护者卫星中心部的都市，也是守护者的本部所在地。在守护者卫星中，同等级别的都市还有好几个。

人类 Human

作为格拉尔太阳系最繁荣的种族，人类是所有种族的起源，拥有过人的适应性，由于没有特别的弱项，所以能够胜任各种职业，但是反过来，也没有特别突出的能力。

守护者

主人公伊桑所居住的“宇宙卫星”上以维护宇宙秩序为目的而设立的民间组织，根据个人的能力去接受并完成委托人给予的任务是他们最基本的义务。由于任务过程中经常会与危险的原生生物或是犯罪者作战，所以时常会面对各种各样的威胁。当SEED开始侵蚀整个宇宙时，和同盟军联手彻底摧毁了SEED的巢穴，成功阻止这场宇宙的浩劫。

第一惑星帕鲁姆

原来是一颗资源非常丰富的行星，但由于人类的入住，キャスト(CAST)的独立战争以及持续了500年的纷争，现在的帕鲁姆已经成为一片荒野，所以现在的地表几乎全部是人工制造的产物。虽然CAST的数量大约只占了整个帕鲁姆的5％左右，但是政府要职、行政机关等都是由CAST来担任或进行管理的。

霍尔提斯市 ホルテス・シティ

惑星帕鲁姆的经济中心。东部地区是“守护者支部”；西部地区是GRM本社，同盟军本部以及商业区；中央广场则是同盟评议会大厦的所在地。

生化机器人 Cast

原本是用来供人类使用而制造的人工生命体，而现在在帕鲁姆却是由它支配着人类，擅长使用枪械，拥有传送巨大武器的“サブヴェポン(SUV武器)”能力。

同盟军

由三个星球同盟共同组建的军队，不属于任何同盟政府，有着独立的指挥权，以对太阳系内各个星球的骚乱实行武装镇压而存在的军事力量。资金与武器装备基本都由各国政府提供，士兵中除小部分外，几乎全部由CAST组成，虽然表面上保持着绝对的中立，但对于自己的种族拥有绝对的优越感，当与外族存在利益上的冲突时，通常都以武力来解决。

第二惑星纽提斯

纽提斯是3颗惑星中水资源最丰富，人类与自然相处最和谐的一颗行星，到处生长着人用一手也抱不住的巨大植物，散布各处的大小岛屿也是其最大特色之一。纽提斯是信奉“グラール(古拉尔)教”的宗教国家，并由“古拉尔教团”所统治。纽提斯的住民基本全是古拉尔教的信徒，作为太阳系最大的宗教，新人类以外的信徒数量也十分多。

欧特克市 オウトク・シティ

纽提斯的首都。城市中央浮在水面上的欧特克山是古拉尔教的总部所在地，也是有名的观光圣地。城市内有很多知名的学校以及研究机构，因此应德市也有着“学究都市”的别称。

新人类 Newman

新人类是人类自己为了提高自己的优越性而创造出来的种族，虽然极大地强化了精神力，但却带来了体质的弱化，法力与精神力优秀的他们擅长魔法，比起近身作战，他们更喜欢决胜于千里之外。

古拉尔教团

统治着行星纽提斯的宗教组织，既传播宗教，实施教义与仪式，又作为政府机关而存在。“幻视的巫女”是教团的象征，其中的高层是被称为“星灵主”的4人，他们分别领导着“祭祀”、“政务”、“文科”，“警卫”4个司，而其中最高领导人则被称为“星灵主长”。古拉尔教信仰着被称为“フォトン(光子)”的星灵，每天都会为其进行祭奠。

第三惑星莫多布

3个惑星中自然条件最为恶劣的行星，海水干涸，地表急剧沙漠化，致使这里的人们几乎是在与自然的斗争中生存，但由于矿产资源丰富，因此想一夜暴富的人从来都没有停止过迈向莫多布的脚步。地表上只有中等规模的都市散布在四处，各个都市的代表组成了“莫多布通商联盟”，在社会阴暗面的海贼们才是这个行星实质上的统治者。

达古奥拉市 ダゲオラ・シティ

各种三教九流人物的聚集地，因此城市中人们的普遍品味并不怎么样。这里有海贼们经常光顾的酒场，以及主要以制作非标准的“アングラ(地下)武器”而闻名的テノラ・ワークス(德诺拉工业)。

兽人 Beast

被改造遗传因子以便在恶劣的自然条件下进行资源开采的种族，拥有过人的体质，十分擅长接近战，但却无法使用需要相当集中精神力的魔法以及枪械武器，拥有能巨大兽人化的变身(ナノブラスト)技能。

宇宙海贼

宇宙海贼是民间对于恶党或是强盗集团的总称。由于惑星莫多布的星之床(环绕莫多布的小行星带)周围存在许多十分危险的区域，所以管理十分的混乱，被称为宇宙中的“灰色地带”，其中不乏许多被不法商人作为根据地的小行星。由于该地居民的好逸恶劳，星球本身拥有的丰富矿产始终无法有效利用，这也是滋生宇宙海贼最直接的原因之一。

搞笑武器 在“守护者卫星”的武器店会出售“リアルハンドガン”的模板，合成后是一把类似手指的单手枪，开枪时还会发出“COME ON！”的音效……

宇宙冒险新兵手册

系统菜单 Menu

在游戏中按下START键可以打开“系统菜单”，下面就为大家解说每个指令的作用：

キャラクター情报

通过←→键可以依次查看人物能力、装备、技能、职业。

所持品

查看角色拥有的全部道具。道具从左到右依次分为武器、防具、消耗(特殊)道具、服装、素材(家具)五大类，通过←→键可以进行切换。角色身上的道具种类上限为60种，并且消耗性道具存在所持数上限的设定。

在道具菜单中选择道具后，使用“パレット入れ替え”指令可以将道具放入快捷栏。在战斗中按下×键，利用←键切换到道具，再利用↑↓键就可以直接使用选中的道具。

小技巧

道具菜单中的“置く”指令为丢弃道具，对于多个道具，系统会要求输入丢弃的数量，且该指令在“守护者卫星”是无效的。

マップ

该指令只能在迷宫中使用，十字键移动地图，L1/R1则分别对应放大和缩小地图的操作。

パーティー

队伍的人数上限为4，决定好同伴再选择“はい”就可以让其加入队伍。

在已经组成队伍的情况下，选择“はい”就会解散所有的同伴。

システム

在这里可以进行游戏的个性化设置(文字速度、音乐、视角、按键设定等)。

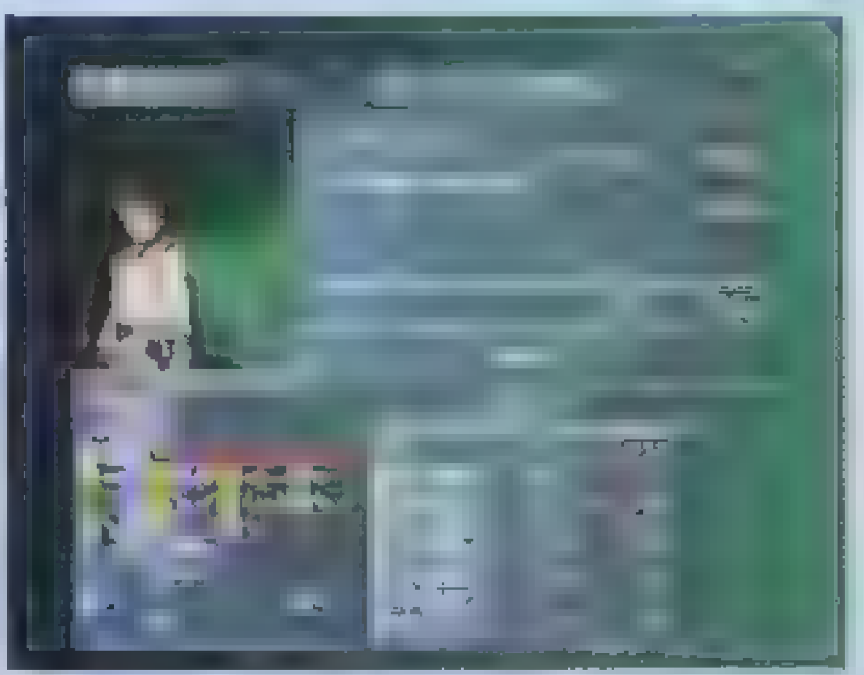
选择“はい”会直接返回标题画面，建议之前一定要进行存档。

职业系统 Job

更换职业

第三章之后与“守护者本部”米娜后方的受付人员对话就可以更改职业，故事模式中共有三种职业可供玩家选择。更换职业会消费一定的金钱，角色的等级越高，所需要的金钱就越多。

职业等级



在游戏中完成トライアル(试炼)和フリーミッション(自由任务)，系统会根据最后的评价增加“职业经验”。当职业等级上升后，除提高角色的基础能力外，还能提高可使用的武器等级，每种职业的等级上限为10。

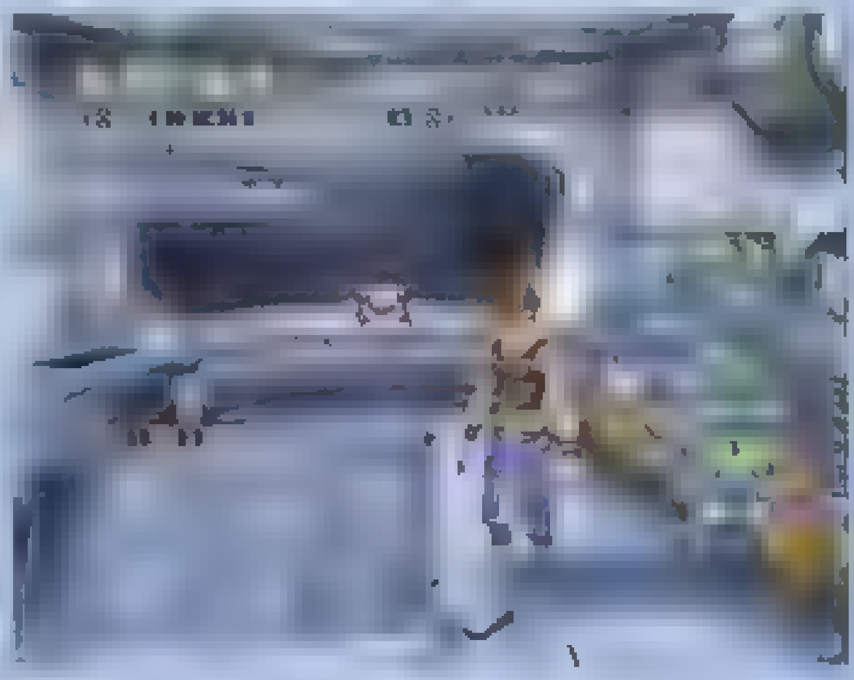
装备系统 Equipment

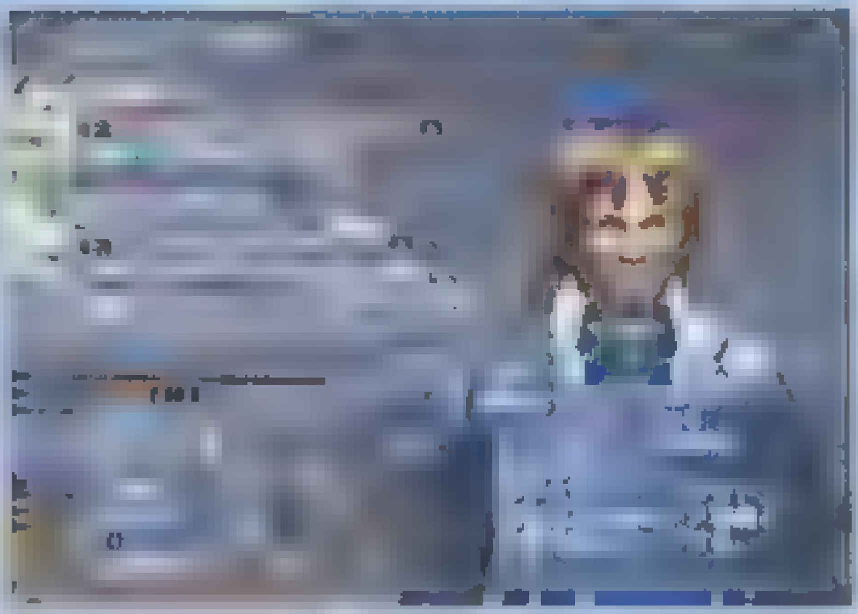
武器 Weapon

游戏中的武器主要分为单手和双手两大类：单手武器攻击力较低，但攻击频率快，且可以和单手铳同时装备；双手武器攻击力高，但攻击频率较慢，普通攻击通常能攻击到数个敌人，利于和大量敌人作战。

在道具菜单中选择武器后，使用“パレット入れ替え”指令可将武器放入快捷栏。在战斗中按下×键，利用↑↓键可随时更换当前使用的武器。

由于本作的战斗为全即时制，所以将经常使用的武器设置在一起可以节约更换武器的时间。





游戏中的武器共分为S、A、B、C四个级别，对应每个级别的强化部件都可以在各个星球的道具店购买(强化部件是向下兼容的，即A级部件可强化B和C级武器，依次类推)，带着强化部件和武器来到对应的强化地点与职员对话就可以进行武器强化。由于强化的成功率并非100%，一旦失败，该武器就会彻底消失，所以建议之前进行记录并有效利用S/L大法来达到最佳的强化效果。

小技巧

在商店购买的强化部件通常都是+3型，但是利用“道具合成”最大却可得到+5型，而合成的几率则与皮特的能力有直接关系。

武器前缀	强化地点
ゲバラ制	守护者卫星2楼右上的武器强化屋
GRM社	惑星帕鲁姆西地区的GRM・ショップ
ヨウメイ社	惑星纽提斯教团总部左侧的ヨウメイ・ショップ
テノラ・ワークス社	惑星莫多布左侧的テノラ・ワークス・ショップ

在武器店中购买技能书，使用后就能获得在武器店中购买技能书使用就能获得每种武器对应的特殊攻击，再进入道具菜单选择武器，使用“フォトンアーツをリンク”指令将特殊攻击设定在武器上，在战斗中按下△键即可发动。某些武器的特殊攻击不止一种，而这些稀有的技能书只会作为任务达到S级评价的奖励出现。

使用特殊攻击会消耗武器的PP值，除使用道具フアトンチャージ回复外，调查“フアトンチャージャー”

选择第一项，花费一定金钱也可以回复所有武器的PP值。不在装备状态的武器是不会随时间经过自动回复PP值的，玩家一定要注意。每个武器的PP值上限可以通过“武器强化”得到提高。

小技巧

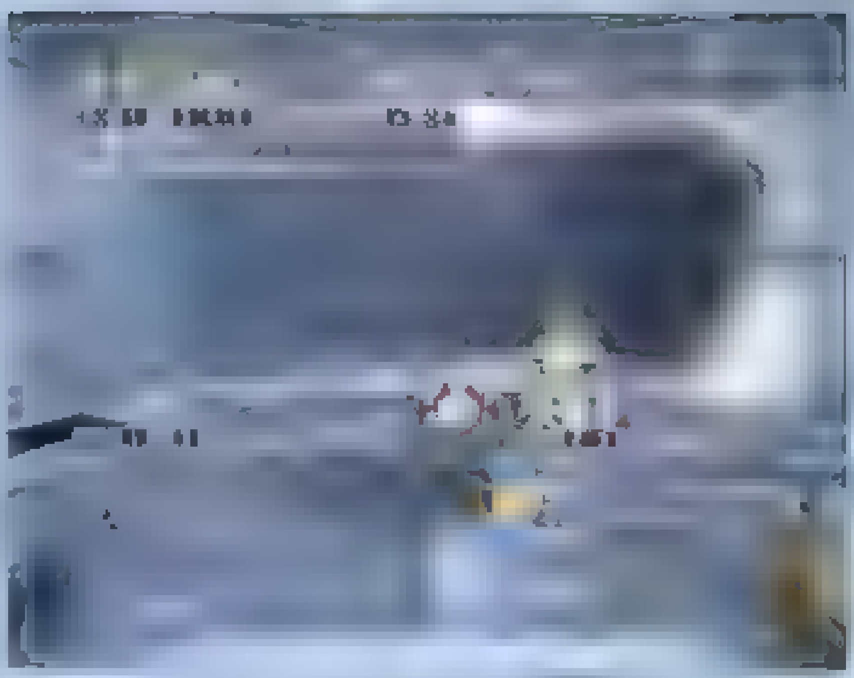
魔法在片手杖上可以设置两个，分别对应□和△键，长杖上则可设置四个，不也减少了频繁更换魔法的操作，再加上长杖高PP值的优势，所以更适合法师型职业使用。

3DM-SM

在战斗不断使用特殊攻击命中敌人就会获得“技能经验”，同时攻击到的敌人数量和技能经验成正比，技能升级后不但威力增强，在发动特殊攻击的途中连续按下△键还会继续追加攻击，但同样也会消耗更多的PP值，每种特殊攻击的等级上限为30。

防具 Armor

游戏中的防具除了能提高物理防御和回避外，将上面所附带的スロット(孔)装上对应的插件，也能增加角色各方面的能力。一件防具最多拥有4个孔，而每个孔只能装备一个同类型插件，插件的等级同样也是向下兼容的。



皮特的功用 Perto

大家可千万不要小看这个小家伙，它除了是游戏中惟一的“道具合成”工具外，合理培养它的各项能力，还能让它和玩家一起并肩作战。

仓库を使う

存放自己身上的物品(包括金钱)，用于合成的材料必须存放在仓库中才能使用。

取出存放的物品。

Pマシナリー技能

了解当前章节的相关情报。

皮特的能力分为“打击系”、“射击系”、“法击系”和“防具系”四项，选择该指令后，玩家可以将自己持有的道具喂给皮特，这样它对应的能力就会上升(喂食对应系别的道具就能大幅增加该项能力的数值)，当某项能力达到100后就会提升生产LV，生产LV每达到10级，皮特的外型就会发生变化，LV30进化出的人型形态还可以和玩家一起参加战斗。

要想获得强力的装备和高级道具，利用游戏中收集到的素材在皮特处合成才是惟一的方法，下面就为大家解说“道具合成”的步骤：

Step1：获得基板

要想合成某种道具就必须先获得该道具的合成基板，而获得基板的方法除了在合成店购买之外，通过迷宫的宝箱和任务奖励也能够得到。合成所需要的材料会在下方的道具说明里清楚地看到。

Step2：合成准备

选择“ボードのエントリー”可以将基板交给皮特，然后再选择“合成をおこなう”就可以在目前所持有的基板中选择合成的项目，前面表示为×的为材料不足，反之则可以立即合成。左下方会显示“成功率”和“生产可能数”，皮特的能力等级会直接影响合成该类道具的成功率；装备的基板只能使用1次、消耗性道具的基板可使用20次、提升材料等级的基板可使用10次。

小技巧

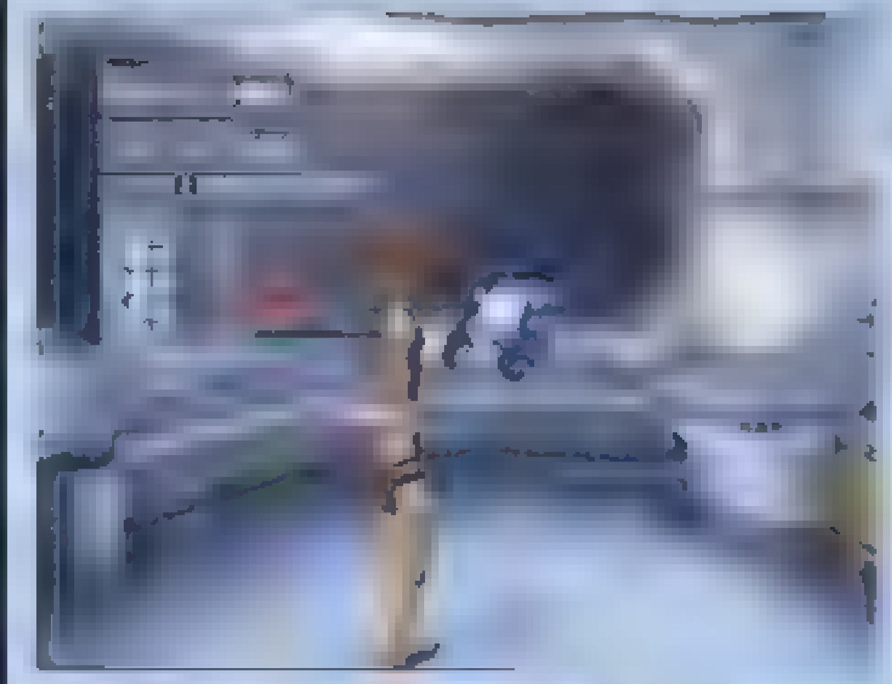
相同的基板会分别存在，且基板的总数上限为32。

Step3：进行合成

当确定好合成到道具后，依次在每个スロット处选择“はい”(道具前方会有○表示)就会自动进入合成阶段，最后选择“アイテムを取り出す”就能得到最后的成品，如果合成失败会得到一些特殊的道具，而选择“合成中止”则为取消合成，材料和基板都不会保留。

ステータスを見る

查看皮特当前的生产等级和战斗经验。

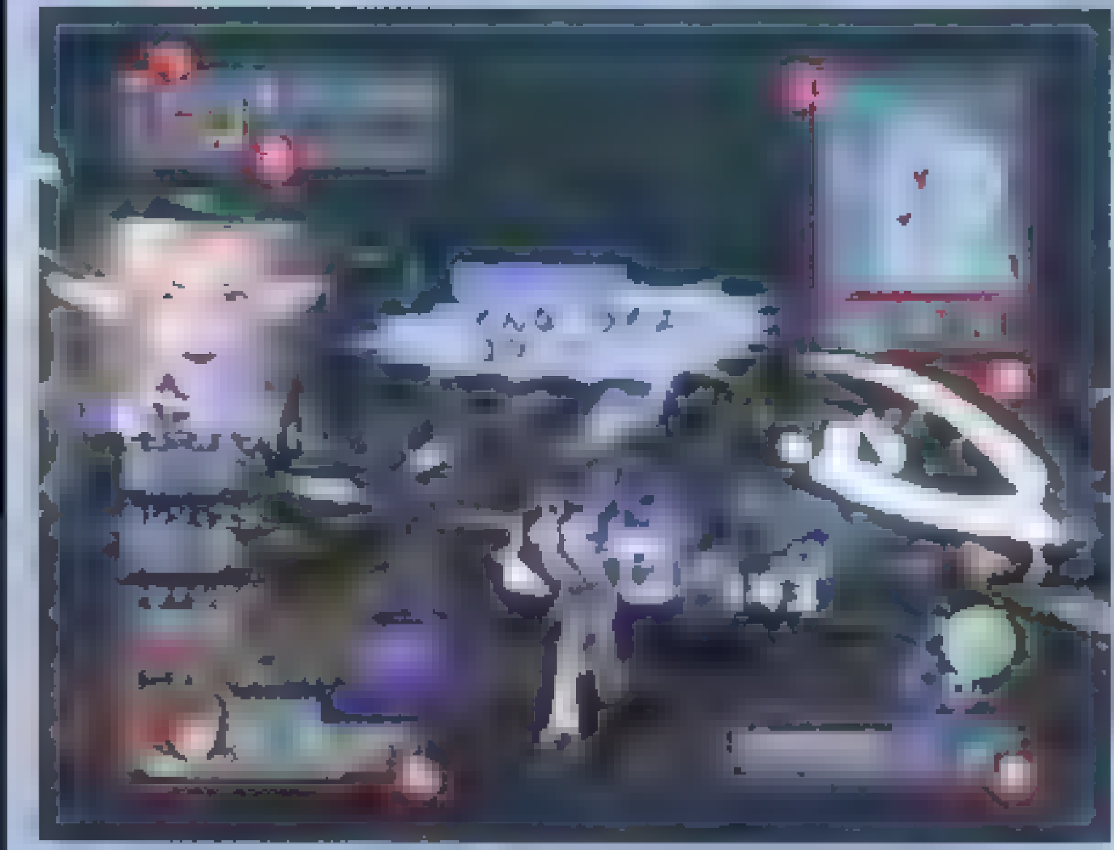


小技巧

①装备合成中使用“？？？”表示的材料可以进行替换，而根据玩家所选择的材料不同，最后的武器就会带有不同的属性。

②“金属变换”和“木材变换”中的材料替换后可以得到对应的高级材料。

战斗系统 Battle



基本操作	
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转换
十字键	光标移动
○	调查／对话
×	取消／快捷栏
□	普通攻击
△	特殊攻击
L1	快速切换到自己所面对的方向
R3	第一人称视角
START	系统菜单

❶ 属性

游戏中共存在火、冰、雷、土、光、暗、无七种属性，利用下方的属性相克表，多使用克制敌人的属性进攻会使战斗事半功倍。

火（红）	⟷	冰（蓝）
雷（黄）	⟷	土（橙）
光（白）	⟷	暗（紫）

❷ 能力变化

从左到右依次表示物理攻击、物理防御、精神力、移动速度上升。

❸ 地图

地图上的黄点则代表敌人，绿色的门可直接通过、红色的门则需要钥匙才能够通行，某些门需要的钥匙不止一个。

❹ 记时器

通常在试炼或自由任务中出现，完成任务所用时间会影响最后的评价值。

❺ 武器

显示当前角色装备的武器，左侧的数值为PP值，随着游戏时间的经过会缓慢的回复。

❻ HP&EXP

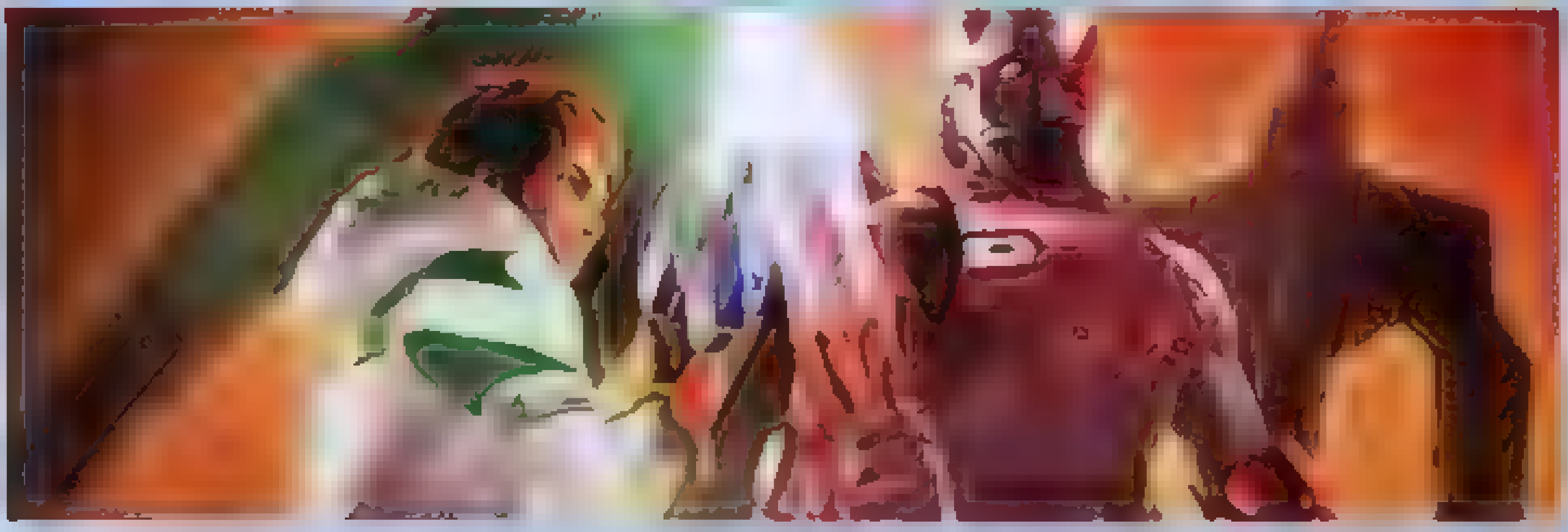
当降为0后陷入“战斗不能”状态。同伴死亡后，在一定时间内会以满血状态复活；玩家死亡后，如果持有“スケープドール”会自动原地复活。我方队伍全灭则GAME OVER。

当HP下方的经验值累计到上限后则会提升角色等级，各能力增加的幅度会根据玩家当前的职业发生变化。

生产等级速成 将“守护者卫星”服装店里最贵的衣服喂给皮特可一次性增加“防具系”能力56点，只要玩家的金钱足够，很快就可以进化出人型形态。

主线任务流程攻略

由太阳和围绕在其身边的3个惑星组成的格拉尔太阳系中，人类、兽人、机器人以及由人类衍生出来的新人类居住在不同的星球上。在持续了500年的纷争后，4个种族最终选择了和平共处的道路并缔结同盟。时间飞逝，转眼已是格拉尔太阳系同盟100周年的纪念日，但盛大的"观舰式"却遭受到来自SEED的袭击，命运的齿轮再次转动了起来……



Chapter 01 恶梦的典礼

一开始与妹妹ルミア(露米娅)见面后，操作主角イーサン(伊桑)从大厅对面正中央的电梯前往四楼，利用四楼右侧深处的联络通路前往典礼现场就会遭遇小偷。利用滑板追上去，典礼之后就会发生SEED来袭事件，接着一直向前来到避难通道内，伊桑和露米娅被倒塌下来的岩石强制分开了。原路返回找到レオ(雷欧)，虽然请求了救援部队，但是正当两人准备离开时，雷欧却被出现的SEED所伤而无法继续前进，现在伊桑只能利用"通信器"按照雷欧的指示救出被困的露米娅。

联络通路

ブロックB-2

一直向前会遭遇敌人，初期的敌人并不强，交替使用普通和技能攻击就可轻松解决掉它们，在第二个区域使用普通攻击破坏右上角的箱子可获得"ソード"。

Check

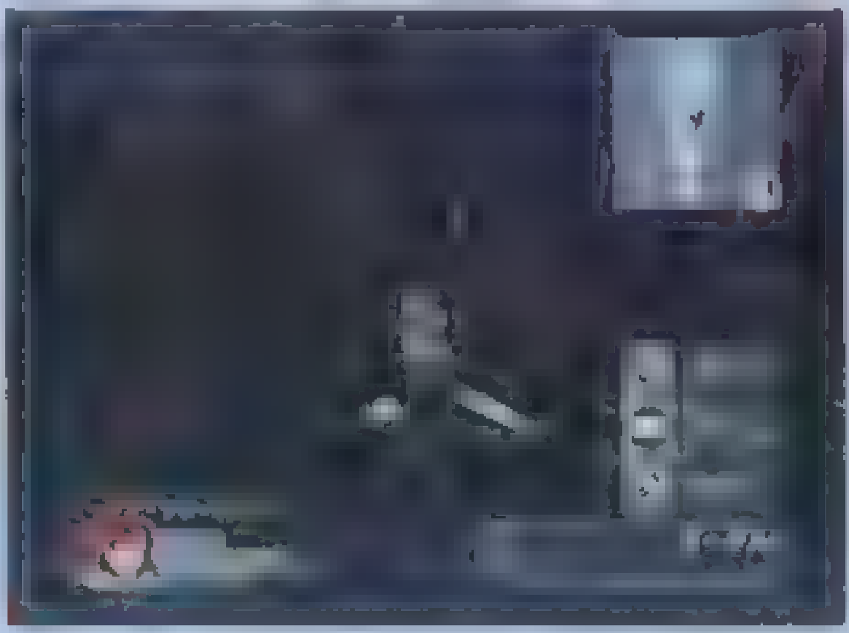
蓝色光球为记录点，每种武器的PP值会随着时间经过而缓慢回复。

[illegible]

继续前进会遇到之前的"盗贼兄弟"，为了找到自己的大哥，他们决定和伊桑一起行动。途中红色的门需要将区域内的敌人全部消灭后，调查出现的钥匙并对着门前的装置使用就可以解除封锁。进入新区域后，在第一个岔路口向左前进，然后消灭掉地图左上角区域内的全部敌人就可找到钥匙。

リニアラインホー[illegible]

在这里找到"盗贼三兄弟"的大哥



就会结束任务，继续前进对着瓦砾堆使用ゴーグル就会发现可破坏的地点(闪光点)，使用普通攻击即可救出一位市民。利用此方法一路前进，在路的尽头发生BOSS战，胜利后与雷欧再次汇合并救出露米娅。

Check

游戏流程中会出现各种"トライアル"(试炼)，完成后会根据玩家的表现给予奖励(奖励通常为钱和道具)，完成试炼所用的时间和杀敌数都关系到最后的评价等级。

BOSS SEED・ヴァンス LV8

虽然敌人的攻击方式十分多样，但是冲上去猛攻就可以轻松解决掉它，当然还是要随时注意自己的HP，低于50马上使用"モノメイト"进行回复。

Chapter 02 帕鲁姆的男孩

醒来后伊桑为了成为守护者即将进行最后的毕业测验，与自己的助手ピート(皮特)对话依次选择每个项目就可以离开房间。在大厅利用两侧的环形通道前往二楼，在三楼与露米娅寒暄后一直向上就会来到五楼的"守护者本部"。与柜台的ミーナ(米娜)对话得到惑星パルム(帕鲁姆)的通行证，最后返回四楼进入地图右上方的通道选择第二项就会到达目的地。

Check

①与皮特对话可以使用"仓库"，由于自己身上的道具种类不能超过60种，所以把合成材料存放在仓库才能节约更多的空间。

②调查四楼记录点旁的"[illegible]"选择第一项，花费一定金钱可以回复所有武器的PP值。

ポルテス・シティ

从一开始面对的方向向前进入"东地区"，在随后的岔路口向左就会来到"守护者支部"，与柜台的シーナ(希娜)对话会得到来自同伴的留言，返回"中央广场"利用对面的通道进入"西地区"，来到左侧的路边咖啡厅就会找到ヒューガ(修嘉)，最后作为本次任务指导员和队长的カレン(卡琳)登场。选择第一项后卡琳要求你进行队伍的相关操作，最后在"西地区"和"东地区入口附近"分别找到卡琳和修嘉组成队伍，再从"东地区"岔路口向前离开都市，选择两次第一项，任务正式开始。

Check

组建和退出队伍的操作方式相同，与角色对话后选择"[illegible]"即可。

ラフォン草原

[illegible]

前进后不久就会从ノルフェ(洛菲)处接受委托寻找下落不明的カラム(卡拉姆)。由于有两个同伴的辅助攻击，所以敌人的威胁并不大，敌人多会使用围攻战术，千万不要自己落单，紧跟同伴一起行动才能减少无谓的消耗，对于会使用冲撞的敌人，绕到其侧面就可轻松解决。

Check

地图中的稻草堆是可以破坏的。

ブロックA-3

消灭掉区域内所有的敌人就会出现钥匙，拿取后对着附近的装置使用就可向深处探索，最后被封锁的门需要消灭掉两波敌人才能继续通行。由于视角的问题，切忌在草丛中和敌人交战，将它们全部引出来逐个击破。

[illegible]

从地道出来走左方的分支会第一次遭遇空中的敌人，在装备单手剑的情况下，按下R3进入第一人称视角才能准确地瞄准它们，将其击落后立即

上前猛攻。在普通敌人中也会出现首领级怪物(头上触角为红色)，它的攻击和防御都比较高，一定要优先消灭。从右方分支进入同盟军野营基地，原来同盟军为防止SEED感染扩大，对草原进行了无差别攻击，而众人希望协助寻找卡拉姆的请求则遭到无情的回绝，最后从右下方的出口切换区域，立即赶往被SEED所侵蚀的牧场。

[illegible]

先使用ゴーグル找出周围隐藏的芽孢(令其变红)，再使用ファトンイレイザー攻击消灭掉它(令其变白)，消灭4个后就可解除SEED的无敌状态，最后攻击SEED本体即可，解除装置后试炼开始。

Check

芽孢变白后使用普通攻击可以得到道具。

从这里开始，敌人的攻击力会大幅度提升，除了避免正面攻击外，一定要及时回复自己的HP，如果同伴被击败也不用担心，一定时间后他会以满血状态复活。利用之前相同方法沿路击破4个SEED，最后的门需要两个钥匙才能开启，一定要优先消灭掉上方平台远程攻击的SEED。

到达グリングリンファーム后试炼结束。与卡拉姆碰面后出现敌人，消灭掉一定数量就可继续深入，一直沿路追随卡拉姆来到最后的区域，等待众人的则是狂暴化的巨大怪兽。胜利后卡拉姆和姐姐洛菲终于团聚。

Check

回复点并非一次性回复所有的HP，当玩家站在上面时，附近的同伴才能缓慢回复HP。

BOSS：ゴル・ドレバ　LV13

[illegible]

Chapter 03 雷力克斯

与皮特对话选择第四项，再来到五楼的“守护者本部”与米娜对话依次选择每一项就会了解关于フリーミッション（自由任务）和タイプセレクト（职业/变换）的情报，随后增加自由任务“原生生物镇压”。返回四楼在地图左下方的通道前找到修嘉和露米娅，互相交换名片后从旁边的通道前往惑星帕鲁姆。

与卡琳交换名片后，前往东地区的“守护者分部”与希娜对话，由于新的任务信息还未到达，可以先去适应一下自由任务。完成自由任务后，返回“守护者分部”就会正式接到新的委托，众人需要保护博士前往レリクス（雷力克斯）进行调查工作。

Check

①与米娜后方的受付员对话花费一定金钱可变换角色职业，而且每种职业在升级时所提升的能力是不一样的。

②查看自己房间里的计算机可以了解当前可以进行的自由任务，这是游戏中提升等级和收集材料的重要手段。

③和同伴交换名片后，选择菜单中的“パーティー”选项可以直接对该同伴进行组队和解散的队伍操作。

④西地区最里面的商店可以购买大量的新装备和技能，如果资金有富裕建议购入“スター”和“レスタ”魔法，这是初期回复所有同伴HP的唯一手段。

ラフォン草原

在大地图选择“レリクスの调查”就可进入草原，这里某些被封锁的门需要利用地图中的传送装置到达新的区域才会发现钥匙。最后来到“同盟军野营基地”利用地图左方的道路继续深入就会发生BOSS战，胜利后即可进入遗迹。

BOSS：　LV18

[illegible]

ラフォン・レリクス

进入后先追上脱离队伍的博士，然后就可以一起向深处前进。黄色的敌人会不断地跳跃，对付它们切忌胡乱攻击，顺着它们后退的方向移动，将其逼到墙角就可以很轻松地搞定它，另外，用枪的远距离攻击也是可行的。犀牛型敌人应多从侧面进攻，当其作出咆哮动作后立即跑开即可，如果打的速度不够快，它还会给自己增加防御力。

Check

遗迹内的拱型装置可以破坏。

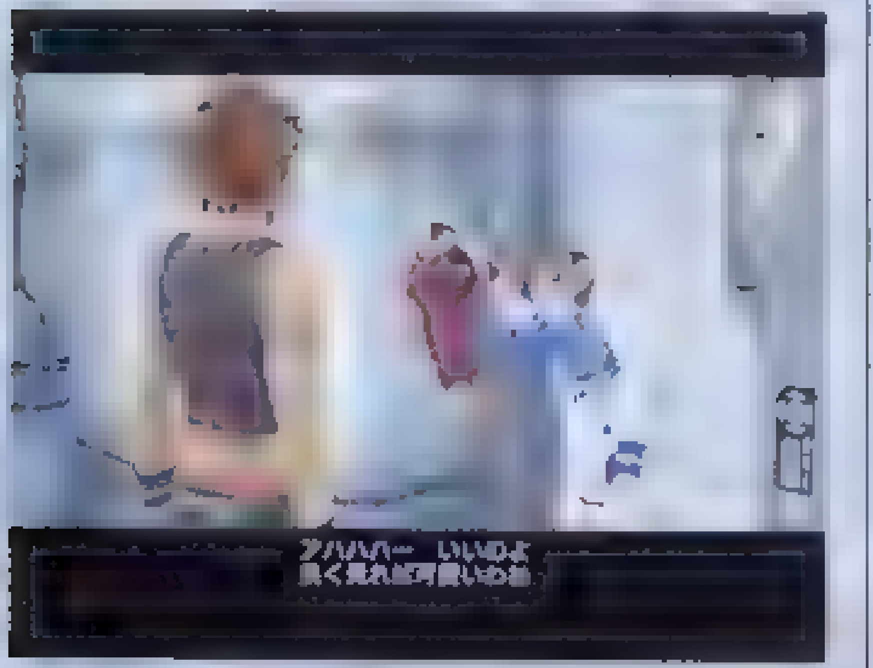
在遗迹中众人果然发现了人型战斗兵器スタティリア，而就在众人准备靠近时，大量的怪物突然出现，将该区域的所有敌人全灭并来到最后的场景就会发生BOSS战。胜利后得到Aフォトン・リアクター（A光子集束器），但由于触动了遗迹的防卫系统，大量的巨像兵向众人涌来，为了确保博士的安全，绝对不要和敌人纠缠，一直朝对面的门逃跑即可。来到遗迹外，同盟军特务机关的マガシ（玛迦西）挡住了两人的去路，为了带走ダレン（达兰）博士，他引发了博士体内的剧毒物质，还下令自己的属下将众人包围，为了避免出现不必要的伤亡，卡琳最终还是答应了他的要求，将博士的尸体交给了他。

BOSS：スヴァルタス　LV20

敌人的攻击附带防御下降的效果。[illegible]

Chapter 04 宇宙海贼

与皮特对话依次选择每一项，随后出门就会和露米娅一起逛街。依次前往3楼右侧的服装店，2楼左侧的防具和武器屋，最后返回自己的房间就会开启合成功能，与皮特对话选择每一项就会了解合成的基本规则。接着来到惑星帕鲁姆“守护者分部”与希娜对话会接到护送列车的任务，随后新同伴178岁的老守护者ルカイム（鲁凯姆）登场，从他的打扮就能看出是本作的搞笑角色，而且这位年长者还有点好色(－ －b)。最后进入西地区，利用左侧的楼梯从下方出口离开城市开始任务。



Check

①本部2楼的合成店会出售各种合成材料和基板，种类会随着流程的推进而增加，玩家一定要养成每开始新章节就来光顾的习惯。

②惑星帕鲁姆会追加“燃える平原”和“狂う珍兽”的自由任务。

ミレート4号

进入大地图选择“ミレート4号の护卫”，列车因为遭到不明生物的侵蚀而停止了前进，在鲁凯姆的指示下立即向前清除两个场景中的怪物，当敌人俯下时可以选择暂时跑开或利用特殊攻击强制中断它的进攻。来到4号车厢就会和卡琳汇合，继续前进就会遇见“盗贼三兄弟”，之后出现的机械蜘蛛会选择电气攻击，如果中了“感电”状态等待一定时间就会自动回复，另外还需要注意其死亡后的自爆

全员回复 游戏中除了使用魔法达到全体回复的效果以外，使用名为“スターオボテマイザー”的道具也能达到同样效果。

攻击，一定要及时跑开。

本以为可以顺利拖延众人的前进脚步，但是“盗贼三兄弟”最终还是败在了留守的鲁凯姆手下，随后赶到的卡琳肩负起了监视三人的任务，而伊桑等人则迅速前往列车后部阻止敌人的后续部队突破最后的防线。孤身一人的卡琳在催眠弹的作用下突然和众人失去了联系，鲁凯姆也因为身上的机械停止运转而进入了假死状态，最后操纵伊桑一人来到列车控制室就会发生BOSS战。虽然成功阻止了海贼的阴谋，但是随后赶到的玛迦西还是因为众人让海贼逃脱而大发雷霆。

Check

本章结束后会在标题画面追加“エクストラモード”，此模式中玩家可以创造个性化角色挑战正篇流程中的自由任务，玩家可以参看攻略后半部分此模式的上手指南。

BOSS：ボル三兄弟　LV20

由于大哥会使用魔法回复HP且防御力很高，所以将他的两个兄弟先引出他的魔法范围解决掉才是最稳妥的方法。最后与大哥战斗时，一定要小心他的火魔法和附带的“燃烧”效果，一旦HP低于150就要马上使用道具回复，尽量使用多HITS的特殊攻击强制中断他的魔法。

Chapter 05 幻视的巫女

前往5楼“守护者本部”与米娜对话就会从鲁凯姆处了解到本次护卫巫女的任务，之后再与米娜对话得到惑星ニューデイズ(纽提斯)的通行证，返回4楼遇见露米娅，寒暄几句之后就可以从左上方的通道前往目的地。在迎接巫女的庆典中，伊桑成功地阻止刺客的暗杀行为，而且再次被ミレイ(美玲)的治愈之力所救。同时，卡琳也与自己的好友マヤ(玛雅)再次相会，在“守护者支部”短暂的休息后，从鲁凯姆处收到巫女所乘座的飞船在侵蚀区域坠落的消息，事不宜迟，立即从左方的出口离开城市，前往救援。

Check

惑星帕鲁姆会追加“草原の支配者”和“遗迹の奥に眠るモノ”的自由任务。

ミズラキ保护区

在大地图选择“巫女の救出”进入自然保护区，这里有一种从地下钻出的敌人要十分小心，它的攻击会附带“防御下降”的效果，不过单手剑会对其造成有效的伤害。来到最后的A-4区域卡琳会因为见到幼时杀害自己母亲的怪物而晕了过去，立即上前消灭掉它就可以继续前进。

在玛雅的“美人计”下，同盟军把守的士兵最终还是允许众人继续前进。在随后的场景中，先使用ゴーグル找出周围的热源(橙色魔法阵)，再站在上面使用フアトンリフレクター融化掉4个保护芽孢的冰块，最后消灭中心的母体即可。从这里开始，敌人的实力也有明显的提升，而且它们基本上都是使用冰属性直线攻击，同伴几乎无法躲过，所以还是多使用魔法回复才是上策。来到最后的区域找到美玲，面对童年挥之不去的阴影，卡琳再次倒了下去，BOSS战也随即打响。胜利后教团的飞船赶到解救了众人，卡琳手上的纹章引起了美玲父亲的注意，在确认这就是教团高贵身份的象征后，他毅然决定收卡琳为义女。

Check

某些区域需要破坏地图上的矿石才会出现新的敌人，一定要注意。

BOSS：レンマゴウグ　LV28

先消灭掉三个杂兵后，真正的BOSS就会登场，虽然它的招式都不是很强，但是其总喜欢停留在空中的特点十分让人头痛，尽量保持在它的正下方进攻，待其降落后就上前猛攻，反复数次就可以搞定收工。

Chapter 06 莫多布的囚犯

与皮特对话会开启“服ショップ”功能，出门后在中央广场的喷水池找到修嘉，再前往5楼的“守护者本部”与柜台的米娜对话获得惑星モトゥブ(莫多布)的通行证，返回4楼利用左侧的通道前往目的地。下飞机后，从右侧的道路来到“守护者支部”，为了一起前往地下洞窟调查“科学家连续失踪事件”，トニオ(托尼奥)和雷欧同伊桑交换了名片。

Check

①惑星帕鲁姆和纽提斯会分别追加“货物列车救援”和“ミズラキ保护区防卫”的自由任务。

②惑星莫多布的商店会出售很多高级魔法，资金富裕的话建议购入“ディタール”，增加物理攻击力后战斗会轻松许多。

ガレニガレ溪谷

在大地图选择“诱拐犯の究明”进入峡谷，这里的敌人常以群体出现，使用双剑或长剑可以收到很好的攻击效果，敌人的火炎攻击会造成持续伤害，一旦中招就要赶快后退，不然同伴也会站在那里挨打。来到最后的场景会见到“盗贼三兄弟”的老二，跟踪他潜入地下洞穴。

ガレニガレ碳矿

前进时要注意沿路出现的炸弹，当出现提示音后马上跑开，随后出现的机器蜘蛛同样十分棘手，大面积的火炎伤害和自爆攻击都需要小心应付，多使用魔法帮助同伴回复HP吧。来到最后的场景等待众人的果然是“盗贼三兄弟”，这次虽然有帮手，但是伊桑还是决定一个人迎战，战术和之前的没有差别，最后消灭老大即可。胜利后大量的军用机械虫出现，忍无可忍的托尼奥进入了“兽神化”状态，在他的帮助下，很轻松就可以消灭所有敌人。

在托尼奥的妹妹リィナ(莉娜)的帮助下，伊桑两人顺利地逃出了地牢，一直沿路前进，在有两个出口的区域内，从上方切换场景就会来到宇宙港的停靠点。当玛迦西从タイラー(泰勒)手中接过A光子集束器后，其准备的机械士兵立即将泰勒包围，为了不让他的奸计得逞，伊桑和泰勒连手击退了他，接着就会和剩下的机械士兵进行BOSS战。胜利后返回自己的房间，从玛雅的紧急呼叫中得知卡琳竟然失踪了。

BOSS：グリナ・ビートS×3 LV26

等待一段时间后，我方的增援就会赶到，敌人的攻击力很高，千万不要站在火力的交叉点，不然很容易就会被击败，当看到敌人发动防护罩后，立即拉开和它们的距离，从远处看清楚他们的冲刺路线就可避免遭受巨大伤害，最后逐个击破敌人即可。

Chapter 07 星灵纹

来到惑星纽提斯的"守护者支部"，众人惊奇地发现卡琳正站在会议室里。原来，为了躲避教团人的耳目，美玲假扮成了卡琳的样子，而真正的卡琳却已经被绑架到了群岛地带的寺庙里。为了解救处于危险之中的卡琳，伊桑、玛雅和修嘉三人立即向目的地进发。

Check

①拥有守护者的正式执照后，每次前往各星球都能够直接选择一些特定地点，十分方便。

②惑星纽提斯和莫多布会分别追加"冻て[illegible]森"和"修罗の谷"的自由任务。

シコン诸岛

ブロック A

调查水边快艇就会进行一个类似赛车的小游戏，按住×键不放就可以前进，碰撞到水路中红色的水雷就会减少快艇的能量，接触黄色物体则可以在短时间内加速，当能量为0时就会重新开始，所以玩家不要一味地追求速度，专心躲避水雷才是上策。

ブロック B

该区域的敌人和第五章基本相同，冰魔法附带的"冻结"效果要十分小心，人马型的敌人需要近身猛砍，尽量使用多HITS的招式，这样可以有效阻止它发动范围魔法。路边的芽孢可以破坏，某些钥匙也需要破坏芽孢并消灭新的敌人才会出现。来到最后的区域发生BOSS战，胜利后继续深入就会来到旧ハクラ寺院。

BOSS：オンマゴウグ　LV38

第五章BOSS的强化版，利用相同的战术，站在其正下方等其降落后猛攻。

旧ハクラ寺院

ブロック A

虽然这里的地图很大，但是路线都比较单一，走完每条道路必然会找到通往下个区域的钥匙。这里出现的机械蜘蛛实力非常强悍，电球攻击会附加"晕眩"状态，而当其蓄力时要尽快拉开距离以躲避火炎魔法，死亡时的自爆对于同伴来说几乎没有办法躲过。在途中因为被守卫发现，修嘉单独留下殿后，之后进入美玲父亲的书房，了解到教团的阴谋后，只有及时阻止才是惟一的解决方法。

ブロック B

这里会出现两种新的人型敌人，根据他们手中魔杖的颜色可以分辨出他们的进攻方式：蓝色为冰且会使用回复魔法，红色为火且会降低我方的攻击力。来到最后的祭坛会发现ドウギ(道义)，为了完成幻视的巫女，他妄图牺牲双胞胎姐姐卡琳的生命来帮助美玲提升能力。就在众人争执之时，道义误伤了美玲，恼羞成怒的他召唤出巨大兵器，妄图将众人一举歼灭。

BOSS：アダーナ・デガーナ LV38

由于敌人会使用瞬间转移，所以追[illegible]不少，近身后一直猛攻，很快就可以消灭。

Chapter 08 向梅尔瑞亚进发

食料プラント

ブロック A

一开始就是"防卫演习"，先与雷欧和托尼奥汇合后，来到最深处消灭掉3个SEED即可。中途有一扇需要4个钥匙才能打开的门，仔细记忆走过的区域，不然很容易在一个范围内不断兜圈子。

返回自己的房间与皮特对话，依次选择第二、第一项后，前往5楼"守护者本部"会从总裁处接到调查废都メルヴォア(梅尔瑞亚)的任务。前往惑星帕鲁姆与ウル(露)和玛雅汇合，交换名片后将她们编入队伍(不需要其它同伴)就可以向目的地进发了。

Check

惑星纽提斯会追加"凶飞兽讨伐"和"绿林防卫"的自由任务。

地下プラント

ブロック B

从东地区进入大地图并选择"废都の实验"，接着就需要护卫タラギ(塔拉吉)教授进入废都深处。这里的人型敌人动作比较迅速，一定要优先消灭，机械蜘蛛的冲撞攻击如果没有躲开，也会受到较大的伤害。建议此处优先保证自己的生存，同伴即使被击败，一定时间后也会复活，无须担心。该区域需要找到9个制御装置才能解除最后的机关，来到最后的区域会被敌人包围，不过露使用SUV武器便轻松解除了危机，继续前进遭遇BOSS战，胜利后进入水下遗迹。

Check

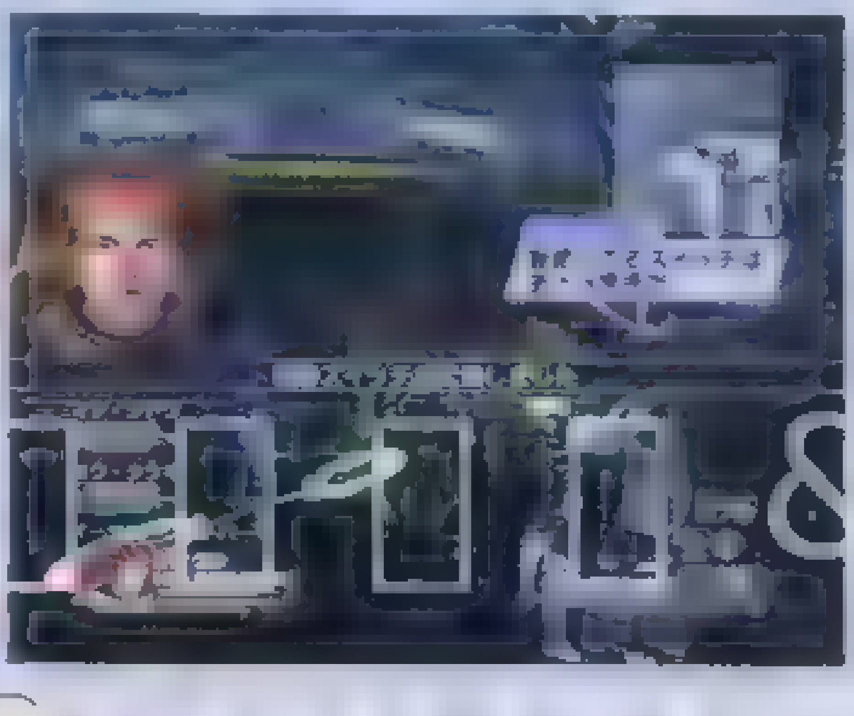
在一些光线较暗的房间中，破坏其中的拱型装置会发现照明开关，按下后就能够看清楚敌人的具体方位，一定要多加利用。

BOSS：SEED・ヴィタス LV55

敌人的普通攻击会附带"攻击力下降"的效果，但是除了攻高血多以外没有任何特点，当其俯下时，保持跑动状态就可以顺利躲过地刺攻[illegible]

デネス・レリクス

这里会大量出现一种体积庞大的敌人，它不但会回复HP，还会使用大范围冰魔法，如果等级和装备不够，很容易陷入苦战，但是打它也有一种比较讨巧的方法，只要使用高威力的枪系武器进攻即可，不过消耗的PP就会相应增加。来到动力控制室会和トムレイン(托姆雷因)博士汇合，为了确保SEED封印装置的正常启动，需要先护卫博士前往中心制御室，之后发生BOSS战。胜利后在封印装置的作用下，遗迹中所有的怪物都化为乌有，但是当众人返回动力控制室时，却发现露和塔拉吉教授已经被特务机关抓走。



Check

动力控制室有商店可以进行补给，千万不要忘记购买回复武器PP值的[illegible]

BOSS：ディ・ラグナス LV43

轻松赚钱 完成12章中惑星莫多布的自由任务"绝对零度の歼灭作战"，每次大约都会得到10万左右的收入，可谓赚钱的最佳场所。

Chapter 09 沙漠的求救信号

与玛雅分手后返回"守护者本部"自己的房间，接着前往5楼与米娜对话就会从托姆雷因博士处接受寻找露的任务，来到惑星莫多布的"守护者分部"与露、托尼奥和雷欧汇合，将他们都编入队伍就可以正式出发了。

Check

①守护者本部和惑星纽提斯会分别追加"フォームブラスト扫讨"和"狂信者の社"的自由任务。
②惑星莫多布的商店会出售"两剑系"武器的攻击技能，此招用于突出重围十分有效。

东クグ砂漠

在大地图选择"ルウの搜索"进入沙漠，但是没想到众人所乘坐的飞船一开始就遭到了特务机关战舰的袭击而坠毁，之后继续向前与野生的鸵鸟生物ルンガ对话就可以骑着它穿越沙漠。骑上ルンガ后它的HP会不断减少，按下□键吐出火炎可以破坏沙漠中枯木从而获得回复道具，如果其的HP降为0就需要返回最初的地方找到它再次乘骑，穿越两个区域就会到达发出救难信号的洞穴，当然玩家也可以选择步行穿越沙漠，不过时间就……

Check

ルンガ吐出的火炎同样可以攻击敌人，杀敌数同样会对最后的试炼评价造成影响。

洞穴

洞窟内敌人投出的导弹要小心回避，否则一旦被击中就会造成很大的伤害，鸟系敌人使用单手剑的特殊攻击就可轻松搞定，这样会比用手枪攻击有效率得多。

Check

3号钥匙隐藏在某个道路的岩石背后，需要利用地图观察红点的确切位置，利用它可以得到一把B级双手剑，千万不可错过。

从洞穴出来不久就会再次遇见"盗贼三兄弟"，冲动的托尼奥本想好好教训他们，但是从他们口中得知莉娜行踪不明后，他立刻随三人离去，看来是不得不先解决眼前的事件了。先消灭掉出现的特务机关士兵，然后一直沿路就会找到露。途中出现的巨型敌人会使用"防御力下降"的魔法；如果被蚯蚓型的敌人从地底钻出时击中会附带"攻击力下降"的效果，一定要注意。

Check

负面（能力下降）和正面效果（能力上升）不会互相抵消，系统只会以最后一次所附加的状态为准。

在最后的场景与托比尼奥汇合，在众人的帮助下，莉娜最终获救，为了修复遭到破坏的露，大家准备暂时前往海贼船，同时，为了避免敌人后续部队的追击，雷欧和盗贼三兄弟暂时留下为众人殿后。继续向上方前进穿过洞窟来到海贼船坠落地点，最后与玛迦西驾驶的巨大机械发生BOSS战。胜利后，泰勒和伊桑联手消灭了玛迦西，一声巨响过后，似乎一切都结束了。

BOSS：マガス・マッガーナ LV48

第七章BOSS的强化版，总是移动的特点还是那么烦人，先利用近身攻击破坏掉最下方的部件，当其浮空后，按R3进入第一人称视角，使用枪攻击其身体中心即可。

Chapter 10 幻视的仪式

前往5楼"守护者本部"与米娜对话，此次的任务则是在幻视巫女的帮助下，找出惑星纽提斯的遗迹所在地，这样才能达到3个星球的封印装置同时启动并消灭SEED的目的。从纽提斯"守护者分部"出来后，过桥往左上方前进来到教团总部，目前代替美玲作为幻视巫女的卡琳答应了众人的要求，将露编入队伍一起前往祭坛进行幻视的仪式。

Check

惑星帕鲁姆和莫多布会分别追加"エンドラムの残党"和"坑道の夺还"的自由任务。

アガタ诸岛

在大地图选择"幻视の护卫"进入森林，这里的敌人和以前相同，但是等级却提升了不少，多注意敌人的冰魔法即可。一直沿路进入寺院，这里时常会出现多个使用冰魔法的敌人，一定要非常的小心，最后来到圣地会遭遇怪物的偷袭，敌人会使用防护罩和旋转攻击，此时千万不要靠近，否则会受到不小的伤害，消灭掉它后就会开始幻视的仪式。

仪式开始后不久就遭到了SEED袭击，为了确保卡琳的安全，博士建议停止仪式的进行，不过倔强的卡琳却坚持为了保卫宇宙的和平，一定要将仪式进行到底，现在只有靠伊桑和露两个人去阻止SEED的侵蚀了。这里出现的敌人火魔法威力很大，千万不要正面和其交锋，不然会损失惨重，而消灭SEED的方法和之前一样，先使用ゴーグル找出周围隐藏的芽孢，再使用フアトンイレイザー消灭即可，总共消灭掉6个SEED就会成功阻止侵蚀。

在商店补充之后，继续前进就会遭遇一种巨型机器人，它的攻击力并不强，对付它千万不要一阵猛砍，掌握好攻击的节奏，当其后退时就继续跟上进攻，多注意机械蜘蛛的自爆和机械虫的"毒"属性攻击即可。来到最后的场景和SEED化的玛迦西进行BOSS战，胜利后卡琳成功地启动了封印装置，但是却因为消耗过大而晕了过去。

BOSS：SEED・マガシ LV45

敌人的攻击频率比较高，连续的回旋踢还会附加"晕眩"效果，通常敌人在进攻之后都会瞬间移动到我方的背后，所以当敌人消失后就立即转身利用L1迅速切换到自己面对的方向继续追击，反复数次就可以消灭掉他。

（自创模式）上手指南 エクストラモード

第四章结束后会在标题画面追加"エクストラモード"，此模式中玩家可以创造个性化角色，合理利用不同种族的能力特征和各种职业的特性，就会让你体会到更多的战斗乐趣，下面就让我们开始属于自己的宇宙冒险吧。

确定种族

在四个种族中，兽人20级以后能够使用"ナノブラスト"的变身特技，但需要先去"美容院"纹身，当经验值下方的"蓄力槽"充满后即可发动，在一定时间内"兽神化"并大幅度提升自身的攻防能力，CAST20级以后能够使用"SUV武器"，但必须事先在"パーツ店"购买相应的插件。

相貌设定

以下为对应操作所改变的项目：

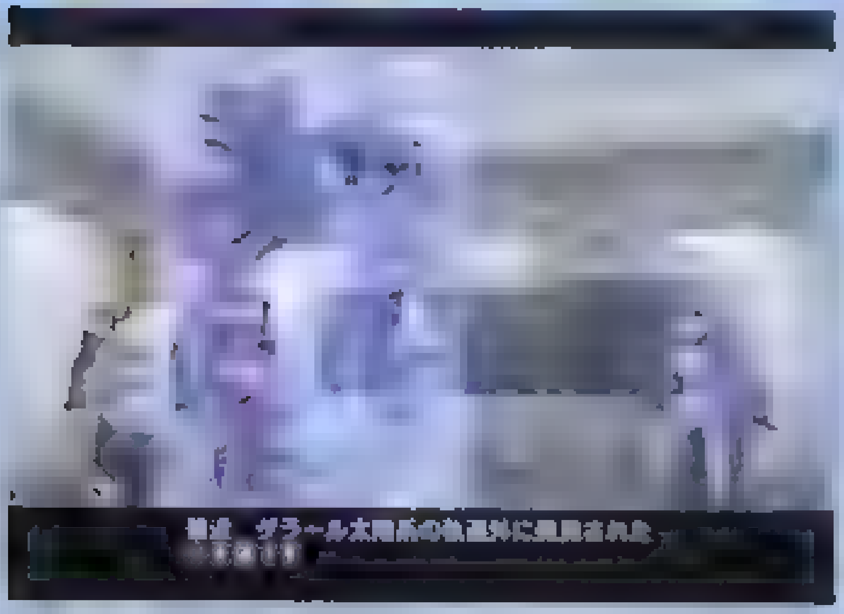
颜	胡须样式	脸型
目	眼睛颜色深浅	眼睛颜色
まゆ	眉毛样式	
まつげ	睫毛长度	—
耳	耳型	—
发	发型	头发颜色
ボディースーツ	内衣颜色	—
肌の色	肤色深浅	—
プロポーション	身体高度	身体胖瘦

个性化设定

ジャケット、パンツ、シューズ分别对应上衣、裤、鞋三个部位，通过十字键可以更换样式。ボイスタイプ可改变声音的类型，ボイスピッチ从左到右则会使声音的音调逐渐上升，这个过程中按下键可以试听变后的结果，最后决定好角色的名字，选择两次"OK"就会完成创建人物的过程。

Chapter 11 合之时

Unification Point



前往5楼"守护者本部"与米娜对话后，再与惑星莫多布"守护者支部"的玛娜对话就会和托姆雷因博士汇合，这次的任务是护送博士前往前线基地，将托尼奥和雷欧编入队伍就可以出发了。

Check

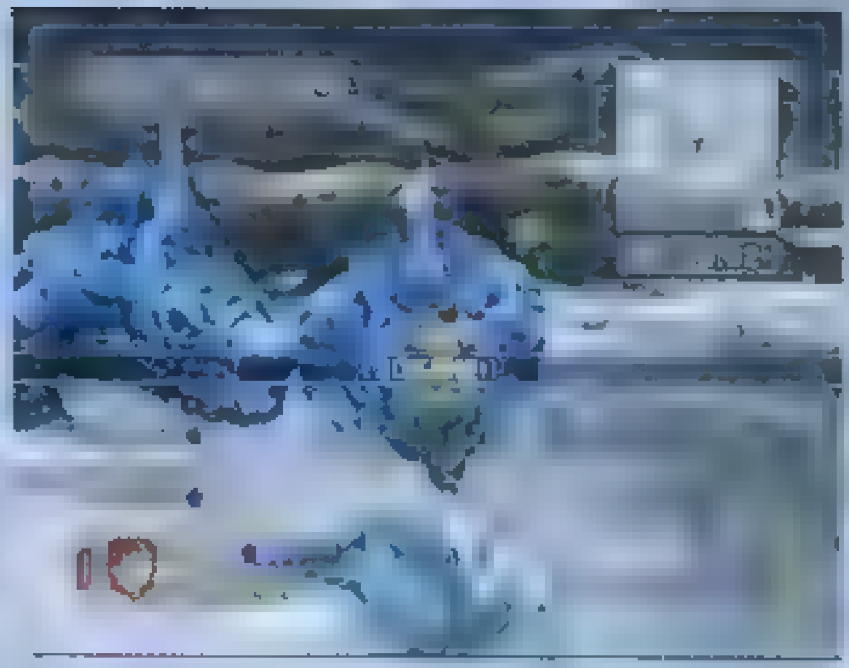
惑星帕鲁姆和纽提斯会分别追加"双头の守护兽"、"炎の树海"和"冰の神殿"的自由任务。

东クグ砂漠

在大地图选择"封印装置の防卫"进入沙漠，调查入口附近的坦克可以操纵它前往封印装置，×键移动，□键发射炮弹破坏特定的岩石(有光点提示)就可以继续深入，切换两个区域就会来到前线基地。

这里尤其需要注意投掷导弹的敌人，无论在什么情况下，一定要优先消灭它们，不然从四面八方而来的导弹足以造成致命的伤害；巨大的爬行怪物的3连发火球攻击十分具有威胁，但使用双手剑技能可以将其打翻在地，随后上前猛攻就能轻松搞定。一直沿路前进就会来到封印装置内部，此时，由于3个星球的封印装置启动在际，感受到威胁的SEED开始向前线基地发起了最后的反扑，装备精良的同盟军部队也遭到了毁灭性的打击，节节败退，为了给博士争取到更多的时间，伊桑等人毫不犹豫地和敌人展开殊死搏斗。

在每个区域消灭掉所有的怪物就可以继续前进，敌人仍然是以冰魔法为主，多个巨型怪物时常一起出现，



如果没有较好的装备和技能会打得十分辛苦，切换三个区域共消灭150个怪物就能返回前线基地，在商店补给后来到发出救难信号的地点就会遭遇BOSS战。

BOSS：ディマゴラス　LV58

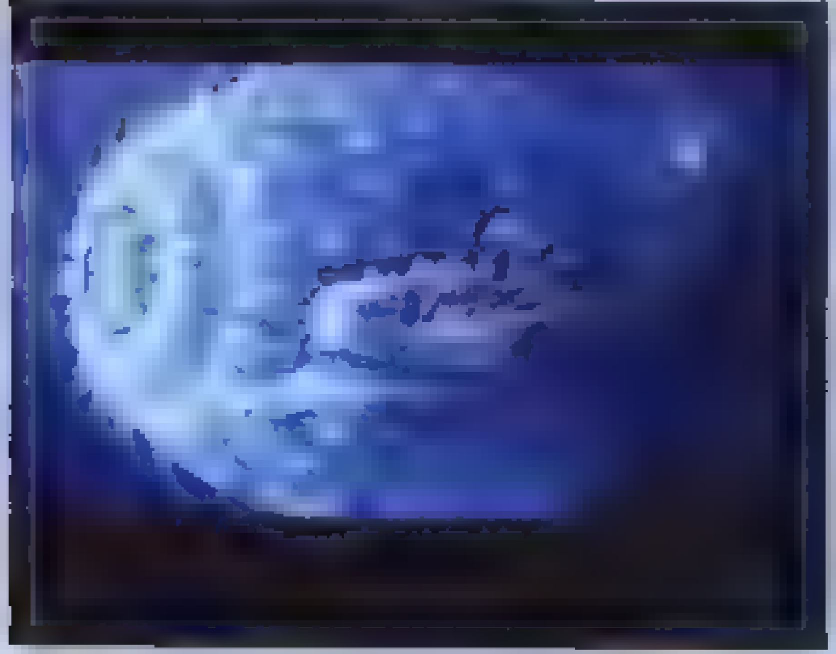
第三次和这个敌人见面了，虽然打法基本上没什么变化，但是其会多使用一招暂时封印我方行动的结界，站在其正下方时多注意跑动就不会中招，等其降落后全力猛攻。

Chapter 12 生命的抉择

Life Choices

在封印装置的作用下，星球表面的SEED被彻底地消灭了，不过前往寻找塔拉吉教授的修嘉和玛雅却在三个星球之外发现了SEED的母巢，由于其特殊的位置，封印装置并没有对它造成任何影响。在请示过总裁的意见后，"守护者本部"否决了救援的行动，但是为了自己的同伴，为了自己应该守护的东西，伊桑只能寻找其他的方法。

首先前往惑星帕鲁姆西地区左上角的同盟军总部找カーツ(卡慈)，再去莫多布的"守护者分部"与玛娜对话，之后再到对面的酒馆找泰勒帮忙，最后来到纽提斯的教团总部找ルッ(留津)。四处碰壁后，泰勒驾驶着



海贼船来到了失落的伊桑面前，在"守护者本部"做好最后的准备，来到4楼从右下角的通道进入海贼船。

Check

①此时各大星球都会出售S级装备和高级合成模板及材料，一定要做好万全的准备。

②惑星莫多布会追加"绝对零度の歼灭作战"和"最凶の砂兽"的自由任务。

HIVE 内部

在大地图上选择"守护者の使命"，与所有同伴对话后就会进入最后的迷宫，开始伊桑和卡琳两人负责从左边的道路前进。体型小的敌人会使用冰魔法，它会在玩家靠近时跳开，只要及时转身攻击即可；这里还会出现一种魔法型敌人，其单体魔法的威力十分强，绝对要优先消灭，而且它还会使用瞬间转移，只有根据地图上的黄点才能确定它的方位，之后继续追击，千万不要给其出手的机

会。来到最后的实验设施A会找到修嘉和玛雅。

从记录点向上会找到塔拉吉教授，但是他却被SEED侵蚀而狂暴化，BOSS战随即展开。胜利后先在记录点旁的商店进行补给，随后从之前被封锁的门进入新的区域。这里会出现一种飞鸟型的敌人，当其被击倒时会后退一段距离，所以使用连续技要及时的停止，不然会无谓消耗PP，最后就是和玛迦西的决战。

BOSS：キャリガイン　LV60

没有任何难度的敌人，只要群起而攻之，基本上它连出手的机会都没有，使用连续技，很快就可搞定。

BOSS：ダルク・ファキス　LV73

第一形态 当主体张开防护罩后只能攻击手臂，再将两个手臂击破就可以解除主体的无敌状态。敌人还会不时施放瘴气，有一定几率附加"毒"状态，只要靠近它攻击，几乎不会受到太大的伤害。

第二形态 由于敌人的体积庞大，视角会成为进攻的最大障碍，不用理睬敌人的尾部，直接冲到场地边缘攻击它的腹部，很快就会迎来最后的胜利。

众人终于在"同盟军"对HIVE进行总攻击之前顺利地逃脱，这场由SEED引发的宇宙危机也暂时告一段落，在一起经历过许多的卡琳和伊桑紧紧地拥抱在了一起，而浩瀚宇宙的故事也即将翻开新的篇章……

美容院

如果你对自己的相貌不满意，那么前往"守护者卫星"3楼右侧服装店旁的美容院(エステ)就可以解决这个问题。与职员对话后选择第一项就可以进入"整容界面"，其中"リップカラーを变更"可改变自己的唇色，使用左摇杆改变颜色，十字键则改变颜色的深浅；"发型・アクセサリーを变更"可改变自己头上的装饰品，并且可更换的样式竟然有98种之多。由于该商店在剧情模式中并不会开放，所以要想体会到怪异变装的乐趣，只要在自创模式下才行哦。

生存之道

此模式中可以挑战剧情模式中的所有自由任务，而任务的数量则是根据玩家在剧情模式中的游戏进度而逐渐增加的。如果记忆卡中留有通关记录，那么在一开始前往"守护者卫星"4楼右下方的"宇宙门"，就会出现"暗黒の卫星"的终极任务。一些在剧情中错过的技能书也可以在此模式中和同伴一起完成任务并获得S级评价后由系统奖励，武器店老板一开始就会出售所有魔法和罕见的特殊攻击书，如果玩家愿意，可以一直在该模式中游戏。

3DM-SMV

无尽的故事 读取通关后的记录可以从前往HIVE之前开始游戏，之前情节中获得的道具和金钱都会全部保留。

擅长以时代剧游戏打动玩家的ACQUIRE再次出手，为我们奉献上该公司在PS2上最后一款游戏《神业》，按照官方的宣传口号就是“前人未盗，盗意即妙”。这样一款以偷盗为主题的“怪作”相信能刺激不少玩家的好奇心。下面就为各位玩家奉献上《神业》的彻底攻略，希望玩家们借此攻略能完美达成海老三劫富济贫、拯救养女的心愿。

神業 KAMIWAZA

极盗攻略

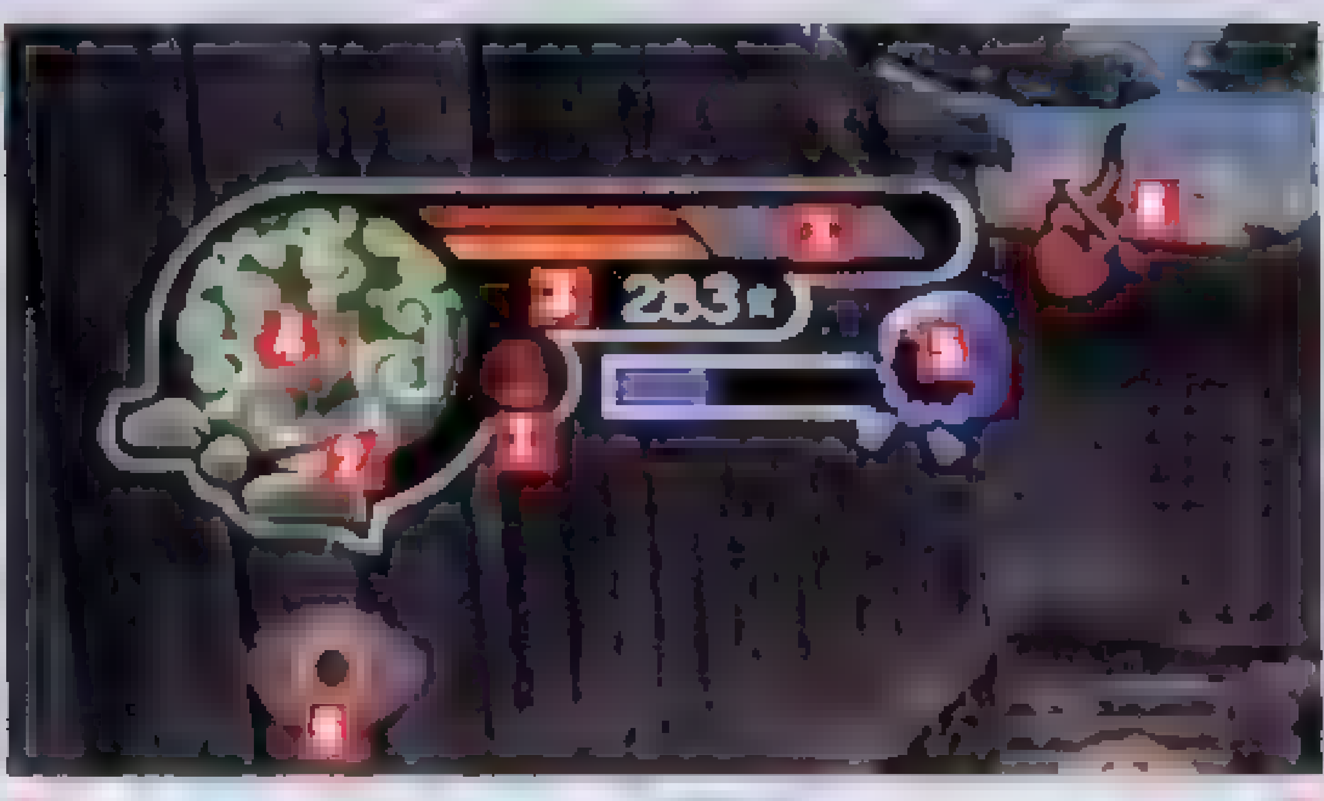
文 ACE飞行员　协力 UCG阳光育成计划成员 迁徙的鱼

神业	SCEJ, ACQUIRE	ACT
PS2 神业 KAMIWAZA	2006年8月31日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

ACQUIRE小传

提到《天诛》玩家都能侃上两句，但提到ACQUIRE恐怕记得它的人就很有限了。作为曾经创造了立体忍者活剧《天诛》的日本小游戏公司ACQUIRE，这么多年来一直坚持以日本时代剧为游戏的主题。2003年，《天诛》的版权被Activtion转手给Fromsoftware之后，ACQUIRE从此就告别了这款令公司两名雀起的开山之作，只能一切从头开始。从《侍》到《侍道2》再到“《忍道》系列”的诞生标志着ACQUIRE在日本时代剧游戏方面全新的探索。由于公司规模小，资金有限导致ACQUIRE出品的游戏都患上了画面不佳、读盘频繁、视角处理零乱等几乎无法治愈通病。不过独到的创意、种种恶搞的桥段等又都能令ACQUIRE创造的游戏散发出其他游戏难以体会的独特魅力。

系统解说



画面解说

1 活力/气力

红色槽表示海老三体力槽，与人缠斗时会消耗黄色气力槽。

2 风吕敷状态

风吕敷装载偷盗物品的多少用红色表示，全部充满红色则表示风吕敷已经装满。装的东西越多，风吕敷越大，而且会影响海老三的行动速度。

3 物品合计金额

风吕敷所有偷盗物品总价值，必须通过去换金楼才能兑换成现金。

4 道具

利用十字键的左右来切换携带的道具，△键使用道具。

5 变装

利用十字键的左右来切换的先前设定好的变装，变装道具的耐久度用蓝色槽表现。被人攻击时，耐久度越低的变装越容易脱落，一旦变装脱落要立刻捡回来。脱下变装再次装备后，变装可恢复到原来的耐久度。

6 气配

气配值越高，说明离周围的人距离越近，一旦被人发现就会变成眼睛的图案。

7 警戒

只有在完全安全的情况下警戒灯才呈现出绿色，一旦周围有人或者风吕敷变大、人气度过低等情况都会使警戒灯变红。

8 动员令

相当于通缉程度表现。动员令标志越多，游戏中配备的火付盗贼改人数越多。

9 时间

游戏以24小时制进行。

重点10 人气度

本作中海老三是要做惩奸劫恶、受村民爱戴的义贼还是做打家劫舍、被人过街喊打的恶贼完全由你掌握。想要提高人气度就要把偷得的物品扔进零村的民箱之内(完成偷红天通り东西的任务无论是否把物品投进民箱都会增加2点人气度)，人气度达到80就会发生村民赠送“万病の药”的事件，人气度100发生村长赠送“针千本 叁型试作”的事件，当然人气度过低也会出现被村民扔石头的事件。

小秘籍：人气度达到80发生送“万病の药”的事件后把人气度降到80以下再提升到80以上就会再次发生送药的事件，不断重复以上步骤这样我们就能无限获得“万病の药”，就不用花钱买了。村民们比较喜欢食物，外ヶ崎屋敷大屋左侧房间有许多包菜和南瓜，红天通的越黑屋有许多不义之财，把他们送给村民后对人气度提升帮助很大。注意，并不是所有的东西都能增加人气度，如果偷零村内的物品或白玉屋的东西放入民箱，对平民进行偷盗，偷盗时被平民发现都会降低人气度。连续24小时不向民箱内放入东西人气度也会降1。

www.plumbook.cn ©2006 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.

提升人气物品（容易获得部分）

物品名	地点	人气度
春画	盗人の汤	+5
温泉御招待券	盗人の汤	+5
盗人の壶	盗人の汤	+3
生娘の交换日记	盗人の汤	+2
越黑の壶	红天通り	+2
越黑の冲立	红天通り	+2
越黑の屏风	红天通り	+2
玉手箱	红天通り	+2
尖曲角	三角港	+2
新鲜ミイラ	三角港	+2
鹤たちの屏风	盗人の汤/外ヶ崎屋敷	+2
江鹤斋画集	外ヶ崎屋敷	+2
からくり时计	无间牢狱	+2
锯挽き箱	无间牢狱	+2

物品名	地点	人气度
御头の日记	无间牢狱	+2
劝善惩恶	三角城	+2
男の交换日记	零村	+2
银鸦众の财布壹	お夏怀中	+5
银鸦众の财布贰	狮子怀中	+5
银鸦众の财布叁	银狐怀中	+5

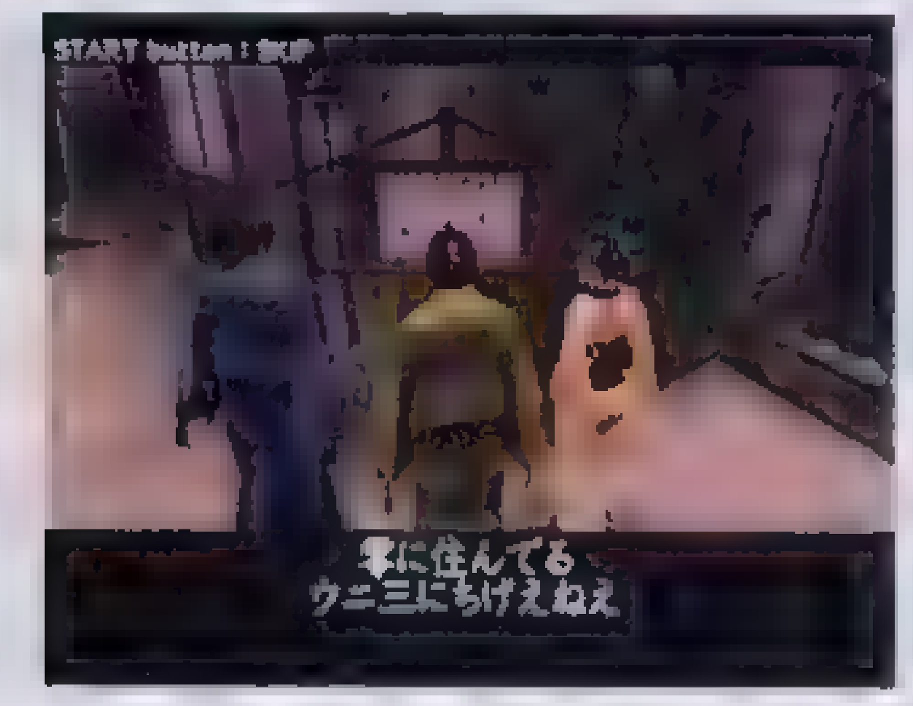
◀连卧床多年的老村长都被送来的包菜感动了。

人相书

一旦偷盗被人发现，就会发出通缉告示“人相书”。人相书分为5个阶段，被人发现次数越多人相书上面的画像就越具体，当画像变成海老三的模样时就会遭到通缉，游戏会变得很麻烦。变装的隐密性越高被发现后人相书的变化速度越慢，不变装作案被发现也许没几次你就会被通缉。偷走各地的人相书(人气高老百姓会帮你拿走部分人相书)；完成红天仓库偷人相书或抓住冒牌海老三的任务可以降低人相书的相似度。每天凌晨12点过后通缉度会略微下降。

▲如果“人相书”已确认为海老三，玩家就要当心了。

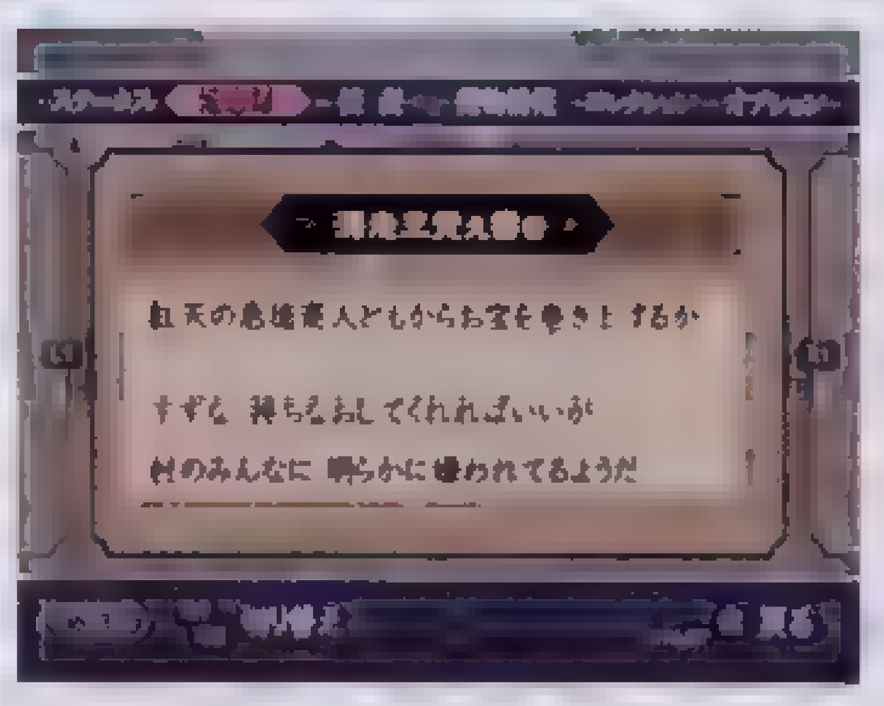
注意回家时机



▲一旦出现这个画面就千万不要回家。

在零村的家中，海老三不但可以进行存档，而且变装、更换风吕敷，给养女喂药都要在家中进行。但是“人相书”完全成为海老三后，回家就会被逮捕导致游戏Game over，这如何是好呢？解决办法有2种。其一，想办法提高人气度。其二，这段时间去完成自由任务赚钱，来到村口时当没有出现路人围观人相书的特别情景画面时，回家也不会被逮捕。

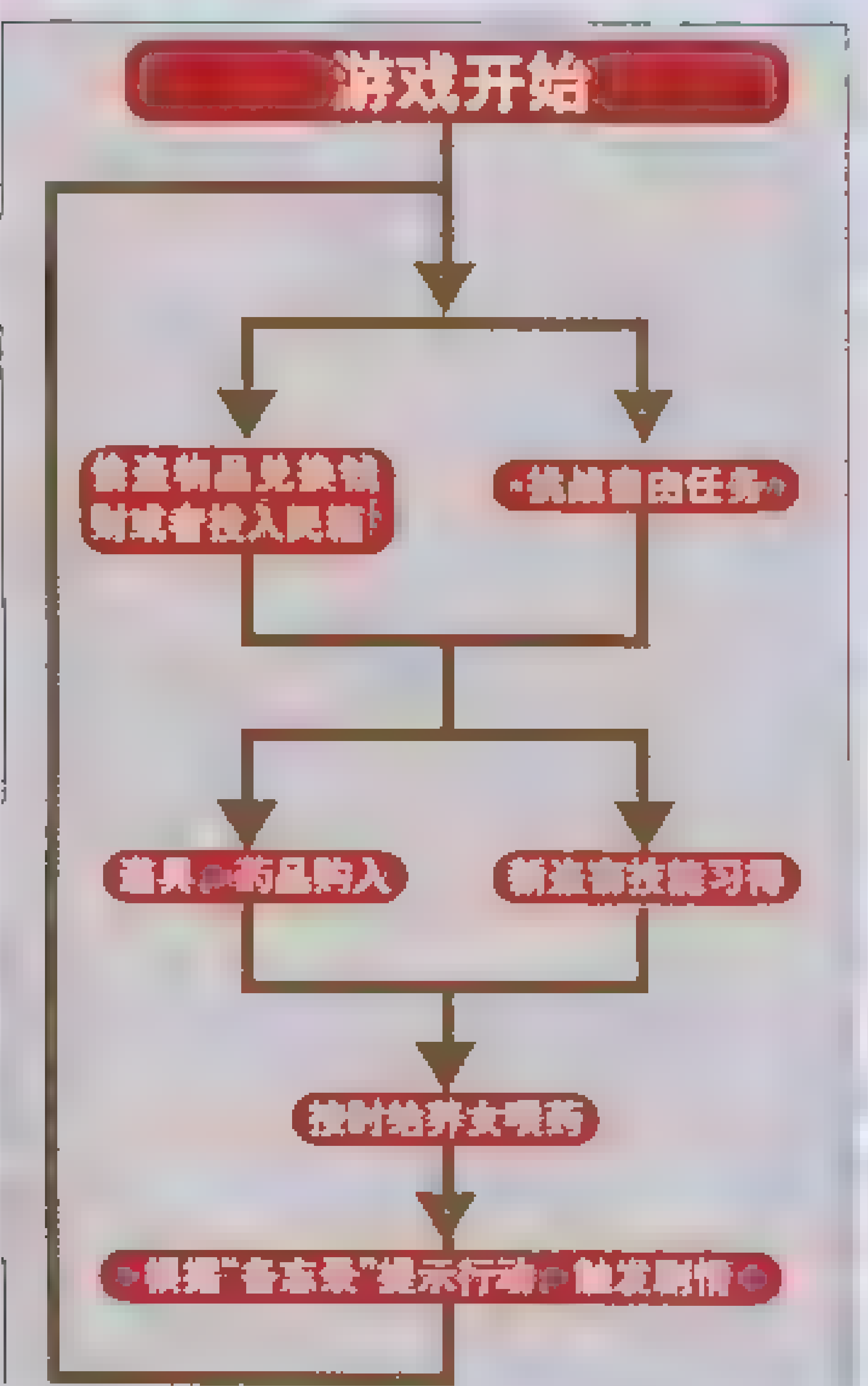
备忘录与获物情报



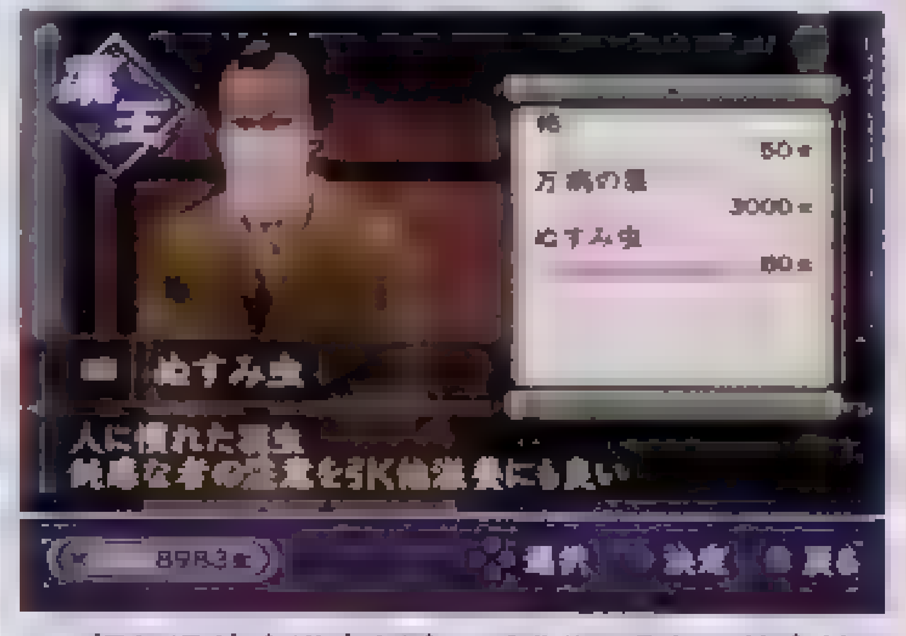
▲如果游戏中卡关就去查看备忘录吧。

游戏中按下START键可进入信息界面，其中的“备忘录”与“获物情报”相当重要。“备忘录”分为3栏，第1栏是提示玩家该去哪个地点；第2栏是提示玩家养女的病情。第3栏是村民的情况。“获物情报”只有在接受任务后才会出现地图提示，其中大红点表示物品大概位置，蓝点表示海老三当前所在地点。

游戏的进程



《神业》是一款自由度较高的游戏，它将自由任务与流程任务交织在了一起，许多任务纯粹是为了赚钱并无法推动剧情的发展。如果玩家思路不清晰的话容易造成一阵乱逛，徒劳无功的情况，所以给出游戏的基本流程表帮助玩家理解游戏思路。



▲红天通的大道左侧有一家“药王”店，其中的“万病之药”需要3000文，一日一服对铃菜身体很有帮助。

铃菜的身体状态

阶段	状态	备忘录情况
第6阶段	痊愈状态	“すずなの调子はいいみたいだな”
第5阶段	良好	“すずな、颜が明るくなったな”
第4阶段	稍恢复	“すずな、がんばれ！おとっつあんもがんばるぞ”
第3阶段	稍恶化	“すずな、持ち直してくれればいいが”
第2阶段	濒死	“このままじゃすずなが。なんとかしないと”
第1阶段	死亡	“何だ、嫌な予感がする。もしやすずなが”

盗人之汤功用详解

“盗人之汤”是游戏中玩家去得最多的地方。将偷窃的物品兑换钱财、接受任务、提升各种技能都在这里展开，所以必须对这里的情况了如指掌。“盗人之汤”共有5位关键角色，他们各司其职，海老三去每个人那里都可得到不同的好处，下面我们就逐一了解。

免许开传 元缔め

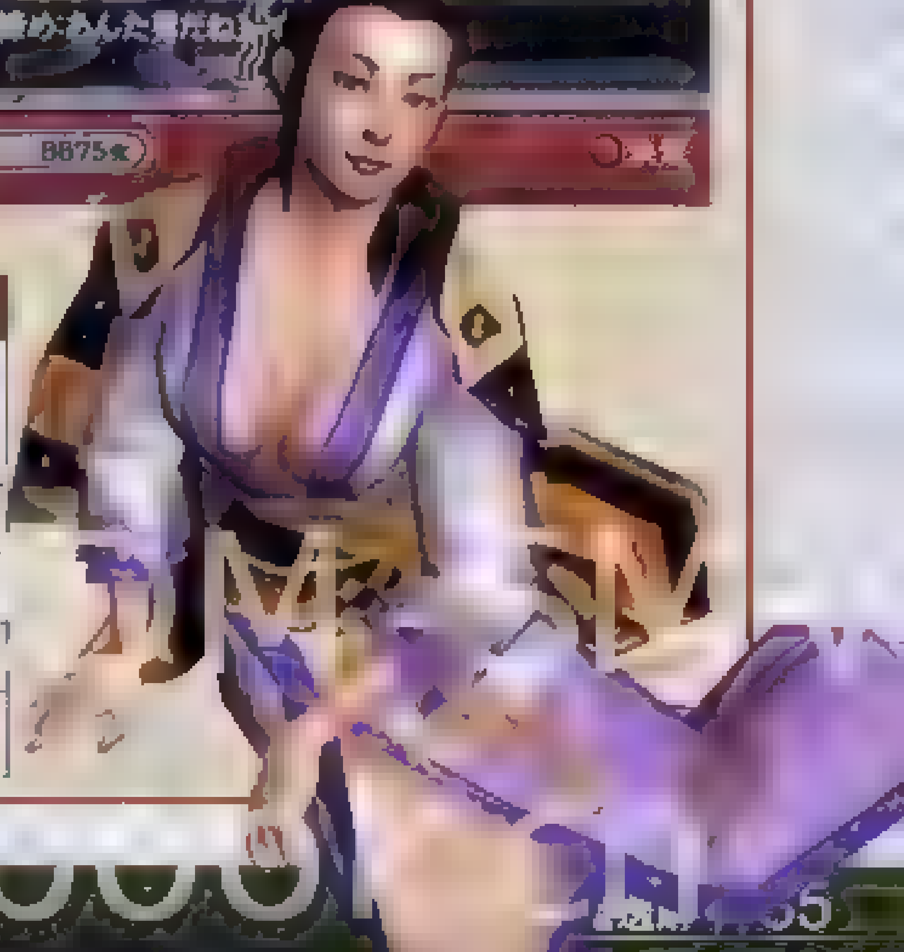
“盗人之汤”的女老板，玩家去她那里只有[illegible]一途，因为只有给这老板[illegible]一定数量的金钱后，玩家才能在“盗人之汤”的其他[illegible]获得更多的技能和道具。[illegible]金额后，不仅可以能听到元缔め性感的赞扬声，而且元缔め还会做出一些平时没有的风骚动作，屏幕下方也会出现信息提示，这时玩家就可以到“盗人之汤”其他[illegible]看看，许多新内容就被开启了。

贡献度等级	累计贡献额
LV.1	800文
LV.2	3000文
LV.3	12000文
LV.4	35000文
LV.5	100000文

▶如果想获得高等级偷盗技能和强力道具，玩家就必须向元缔め进贡金钱。

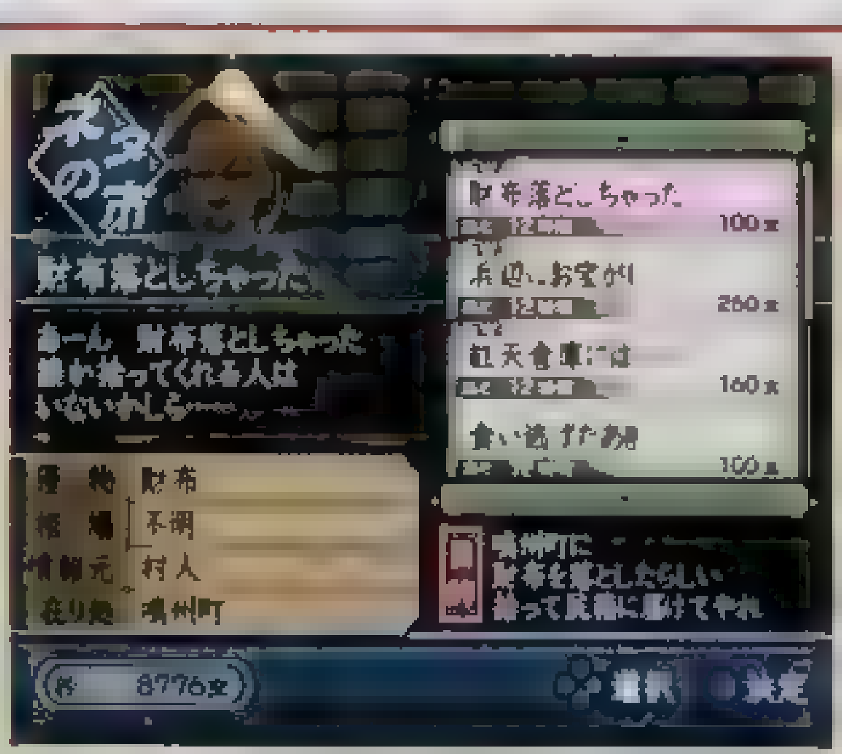
长时间不给元缔め纳贡就会收到催促的信息，如果在收到催促信息后限定时间内还不给元缔め纳贡将会受到裁制。

催促时间	裁制
催促发出1日后	盗人屋商品价格、おやっさん消耗素敌点1.5倍
催促发出3日后	盗人之汤以外的店不能使用
催促发出5日后	自家的道具栅不能使用
催促发出7日后	人气度降为0
催促发出9日后	人相书变为海老三的模样



Tips 在同一个地图上累计偷盗金额超过25000文（除任务外），这个地图就会变成破产的状态，[illegible]此地图中的物品质量大大下降。48小时之后恢复正常。

www.p[illegible]boo[illegible]



ネタの市

赚钱的方法除了到处乱逛任意偷盗外，去ネタの市处接任务也可以获得可观的报酬。ネタの市提供给玩家许多有价值的信息，所提供的任务不但可以赚钱有些还可以帮助玩家提高人气度。当然，每个情报也将会收取一定的费用。

换金楼

游戏中惟一能将盗窃物品兑换成钱的地方。为了筹集为养女治病的钱玩家需要经常来换金楼。兑换钱财的方式有2种，其一，直接走到换金箱面前按L1放下风吕敷换钱；其二，L1放下风吕敷后用○蓄力踢入换金箱，根据距离长短还可以获得不同素敌点。

▲玩家可以将换金楼老板身后的物品也顺便偷走，哼哼。

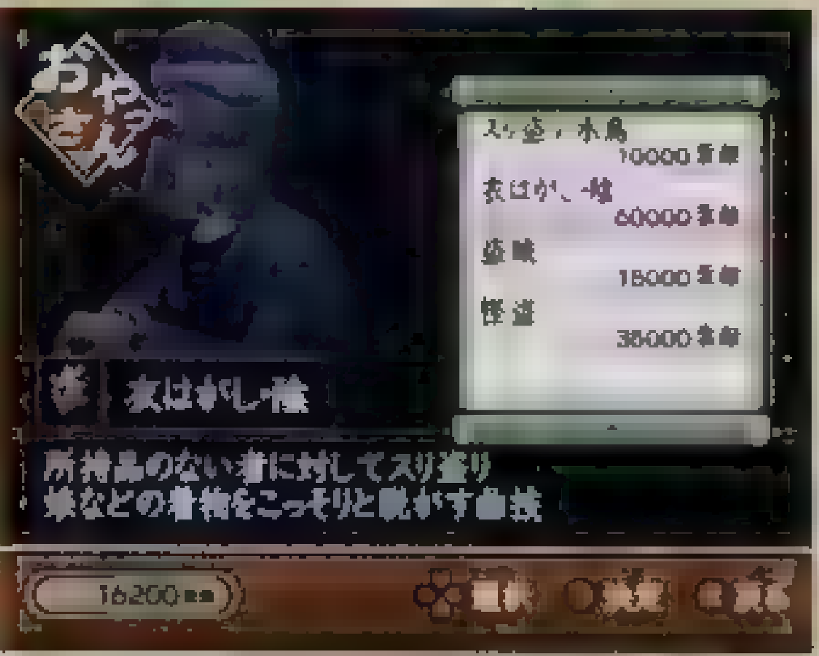
注：自由任务中出现的物品和物品的准确位置都为随机产生。

自由任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金	目的
食い逃げだあ！！	料理	197文	鸣州町	100文	地图标记处迅速追上小偷后偷光他身上的料理。
米泥棒が逃走中！	米表10表	880文	红天通り	100文	地图标记处迅速追上小偷后偷光他身上的东西。
财布落としちゃった	财布	不明	鸣州町	100文	地图标记的仓库内米筒上捡到钱包后投入民箱。
鸣州屋敷に潜入	封印のこけし／愤怒の面／古狸／轰炮弹等	1700文／2600文／1600文／2300文	鸣州町	220文／220文／200文／220文	潜入地图标记的屋内，偷到物品后逃出鸣州町。
やしゃらぎ大社の财宝	妖刀-里正／愤怒の面等	2800文／2600文	やしゃらぎ大社	220文／220文	进入やしゃらぎ大社找到物品投入换金箱。
越黑屋から拜借	里账簿／からくり烟管等	3400文／3500文	红天通り	240文／240文	进入地图标记的屋子内偷到物品后投入换金箱或民箱。
红天仓库には……	名米-黑光／からくり烟管等	2600文／3500文	红天通り	160文	潜入地图标记的仓库内偷到物品后投入民箱。
白菜が食べたいのう	未曾有の白菜	1300文	外ヶ崎屋敷	0文	潜入地图标记的仓库偷到未曾有の白菜后投入民箱。
野菜泥棒を追え！！	野菜10品	65文	鸣州町	100文	地图标记处找到小偷后偷光他身上的野菜(需正面)。
出た！赛钱泥棒！	御赛钱	362文	やしゃらぎ大社	100文	地图标记处找到小偷后偷光他身上的御赛钱(需正面)。
鸣州の屋敷へ	轰炮弹／古狸等	2300文／1600文	鸣州町	180文／180文	潜入地图标记的屋内找到物品投入换金箱。
恶德・越黑屋	轰炮弹等	2300文	红天通り	260文	潜入地图标记的屋内偷到物品后逃出红天通り。
お宝发现！三角港	猫助-天保元年／古の勾玉／からくり烟管等	2100文／2300文／1700文	三角港	230文／230文／230文	潜入地图标记的屋内偷到物品后投入民箱。
风吕屋敷の客人	猫助-天保元年等	2100文	红天通り	180文	潜入地图标记的屋内偷到物品后投入民箱。
潜入！红天仓库1/2/3	花鸟事情等	2500文	红天通り	200文	潜入地图标记的屋内偷到物品后投入换金箱箱。
俺の钓り竿	大事な钓竿	120文	三角港	0文	到达地图标记的地方捡到钓竿(需盗人の针金开门)后投入民箱。
红天仓库へ1/2/3	からくり烟管等	3500文	红天通り	240文	潜入地图标记的屋内偷到物品后逃出红天通り。
外ヶ崎さんの屋敷へ1/2/3	轰炮弹等	2300文	外ヶ崎屋敷	140文	潜入地图标记的屋内偷到物品后逃出外ヶ崎屋敷。
大社の何处かに……	妖刀-里正／雅な凶器等	2800文／2600文	やしゃらぎ大社	290文／290文	潜入地图标记的屋内偷到物品后逃出やしゃらぎ大社。
滨边にお宝が！	古狸等	1600文	三角港	250文	潜入地图标记处偷到物品后逃出三角港。
三角港に潜入	猫助-天保元年等	2100文	三角港	260文	潜入地图标记处偷到物品后投入民箱。
あの财布が无いと……	财布	不明	鸣州町	100文	地图标记的巷子内捡到钱包后投入民箱。
财布を探して	财布	不明	鸣州町	100文	地图标记处捡到钱包后投入民箱。
どこで财布を……	财布	不明	鸣州町	100文	地图标记处捡到钱包后投入民箱。
财布落としちまった	财布	不明	鸣州町	100文	地图标记处捡到钱包后投入民箱。
风吕屋敷にお宝の匂い	古の勾玉	2300文	红天通り	250文	潜入地图标记屋内偷得物品后逃出红天通り。
贩わう三角港	古狸等	1600文	三角港	310文	潜入地图标记处偷到物品后逃出三角港。
红天仓库から1/2/3	花鸟事情／真・鹤たちの屏风／愤怒の面等	2500文／3900文／2600文	红天通り	230文／230文／220文	进入地图标记的屋子内偷到物品后投入换金箱或民箱。
越黑屋へ忍び入め	轰炮弹／からくり烟管等	2300文／3500文	红天通り	210文／210文	潜入地图标记的屋内找到物品投入换金箱。
盗贼集团を惩らしめろ	盗贼の持ち物	2420文	やしゃらぎ大社	200文	把やしゃらぎ大社区域内所有小偷身上的物品偷得。
财布探しておくれ	财布	不明	鸣州町	100文	地图标记处捡到钱包后投入民箱。
大社かたお宝	雅な凶器等	2600文	やしゃらぎ大社	260文	进入地图标记的屋子内偷到物品后投入换金箱或民箱。
风吕屋敷へ潜入せよ1/2/3	封印のこけし／花鸟事情等	1700文／2500文	红天通り	240文／240文	进入地图标记的屋子内偷到物品后投入换金箱(需用到隐技"引き笼もり")。
かわやの忘れ物	大事な刀	不明	红天通り	100文	没有位置提示，在厕所的棚子上捡到刀束投入民箱。
流れ着いた物は？？	古狸	1600文	三角港	180文	潜入地图标记处偷到物品后投入民箱。
外ヶ崎屋敷のお宝1/2/3	危ない独乐等	2800文	外ヶ崎屋敷	180文	潜入外ヶ崎屋敷找到物品后投入换金箱。
三角港はお宝の山	危ない独乐	2800文	三角港	220文	潜入地图标记处偷到物品后投入换金箱。
鸣州町の屋敷にて	愤怒の面等	2600文	鸣州町	200文	潜入地图标记处偷到物品后投入民箱。
模仿犯现る	盗品	7078文	やしゃらぎ大社	150文	在神社后找到冒牌海老三井偷光他身上的东西。
姬が行方不明	姬驾笼	3000文	三角城	0文	潜入三角城地图标记处得到物品后投入民箱。
鸣州屋敷からお宝顶戴1/2/3	猫助-天保元年等	2100文	鸣州町	180文	潜入地图标记的屋子内得到物品后投入民箱。
三角港の漂流物	封印のこけし等	1700文	三角港	170文	潜入地图标记处偷到物品后投入换金箱。
越黑屋の横暴	名米-黑光等	2600文	红天通り	190文	潜入地图标记处偷到物品后投入民箱。
红天仓库こは……1/2/3	真・鹤たちの屏风等	3900文	红天通り	230文	潜入地图标记的屋子内得到物品后投入民箱或换金箱。
腐败臭の谜	においのもと	不明	やしゃらぎ大社	50文	需使用技能"乱吹雪"才能把においのもと上面的臭味去除。
そっくりなあなたへ	人相书き	45文	红天通り	1000文	红天通り仓库内的人相书全部偷走。

Tips 三角港[illegible]丸下层两个房间[illegible]大[illegible]。[illegible]的[illegible]所，每次去都能搜刮到超过10000文左右物品。

www.plumbook.cn

おやっさん



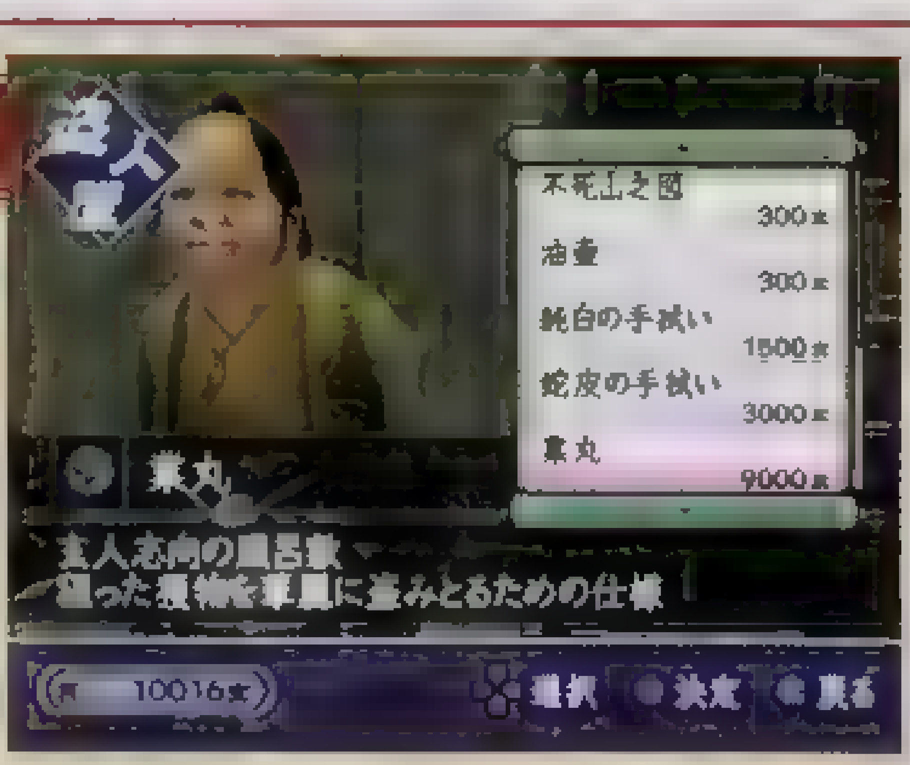
盗界的长者，传说中的偷盗达人。利用积累的素敌点可以向他学习新的盗窃技能，还可以获得“免状”。所谓“免状”就是おやっさん向玩家发出的挑战课题。只要购买免状装备到身上并达成免状提出的条件就可获得新的附加效果。《神业》中在おやっさん处共有11种免状，每个需花费5000素敌点。只有达成免状条件才能看到其名称。

全免状一览

序号	免状名称	达成条件	免状效果
免状情报01	云隐れの免状	五次任务不被发现后获得	从进入视线到被发现的时间增加10%
免状情报02	ストイック免状	五次任务不使用道具后获得	道具效果增加20%
免状情报03	男前の免状	五次任务不变装后获得	“人相书”的变化速度减慢10%
免状情报04	大胆不敌の免状	五次任务不使用R1或R2键隐藏后获得	受到伤害量减少10%
免状情报05	神の手の免状	从别人怀中偷盗200次后获得	盗得的物品价值上升
免状情报06	隐者の免状	一次达成30隐后获得	获得的素敌点提升10%
免状情报07	危机一发の免状	连续10次逃脱最终捕缚	被捕缚时挣扎消耗的气力减少10%
免状情报08	肝っ玉の免状	从御头身上偷盗20次后获得	容易从火付盗贼改方役头手中逃脱
免状情报09	仁义の免状	投入民箱的钱币总量超过10000文后获得	每次提升人气度时效果增加10%
免状情报10	守财奴の免状	手中持有货币超过50000文后获得	盗取物品数增加10%
免状情报11	风吕泥棒の免状	连续在澡堂中泡24小时后获得	泡澡时的体力回复速度提升2倍

盗人屋

这里就是花钱买一些道具和许多变装装备。平心而论，游戏中的道具的作用不大，装备之间的差异也不是很明显。所以建议玩家把钱花在刀刃上，有了闲钱再来这个消费。其中的暗之药建议大家不要购买。



道具名称	价格	功能
椒子	30	使用后恢复少量活力和体力，对养女铃菜的病有一定治疗效果。
时限式花火	50	小型烟花，放出一定时间后放出火焰，吸引敌人的注意。
针千本	50	扔到人身上能让他混乱。
おむすび	60	饭团，恢复一定体力。
带电为五郎之图	100	春宫图，用来吸引一些特殊敌人视线。
地雷花火	100	和地雷的功能一样，事先放置好炸敌人。
べらぼう汁	125	使用后大幅度恢复活力
打ち上げ花火	150	大型烟花，放出一定时间后放出火焰弹，吸引敌人的注意。
暗之药	500	效果不明的药，给铃菜服用后随机加重或减轻病情。
不死山之图	150	山水图，用来吸引一些特殊敌人视线。
油壶	150	投掷后类似火焰弹的效果。
梦オルゴウル	150	投掷后放出催眠曲，可以让一些特定人物入睡。
からくり子猫	拾得	吸引一些武士的视线。

技能篇

隐技

しゃがみ	固有技能	—	按住R1	身体蹲下，进行隐蔽。
忍び足	固有技能	—	L3+R2	身体蹲下，轻声走路。
壁・张り付き	固有技能	—	面对墙壁＋R1	贴住墙壁。
柱・张り付き	固有技能	—	柱状物体边＋R1	贴着柱子，可以围绕柱子移动。
轮转	固有技能	—	L3移动中+R1	在地面上空翻。
こうべ越え	固有技能	—	X键跳起后＋R1	跳跃后再翻腾的技巧，比一般跳跃要高一点点。
ジャストステルス	固有技能	—	进入敌人视线的一瞬间按下R1	详见ジャストステルス的效果说明
土龙もぐり	おやっさん初期	1000	场景低矮处＋R1	爬入低矮的洞口或隧道，借此可达到特别场景。必要技能，推荐优先习得。
十寸辖间	贡献度LV1	5000	场景狭窄处＋R1	利用该技能进入狭窄场景，主要用于隐蔽。
つっぱり棒	おやっさん初期	3000	在狭窄场景面对一侧跳跃后＋R1	利用身体支撑在狭窄场景中，游戏必备技能，推荐优先习得。
引き笼もり	贡献度LV2	20000	靠近障子＋R1	拉开障子门不但可以进行隐蔽而且借此发现许多新场景。必要技能，推荐优先习得。
踏み断の心	贡献度LV1	10000	在台阶处＋R1	沿着台阶躺下，拥有较好的隐蔽效果。

ジャストステルス的效果说明

游戏中最实用的超级技能。一旦进入敌人视线屏幕就会突然泛红，在这一刹那按下R1可以发动蓝色幻象，利用产生的幻象可导致敌人短暂性盲瞎从而实现隐蔽。只要进入这种状态，再进行偷盗就被称为“Just Stealth”，不但可以获得素敌点，游戏画面还会出现特写镜头。在多个敌人前进行连续隐秘可产生连锁，素敌点数也会成倍增加。

盗技

技能名称	习得条件	素敌点	操作方法	效果
素盗り	固有技能	—	冲着物品＋□	最基本的偷盗，把物品偷走。
素盗り・飞翔	固有技能	—	跳跃空中＋□	对较高处物品进行偷盗。
素盗り・月轮	固有技能	—	翻滚中＋□	翻滚过程中进行偷盗。
スリ盗り	固有技能	—	在人正面方向	偷盗人身上的物品，但只能从正面。
スリ盗り・绝妙	固有技能	—	在人正面一定距离＋□	在特定距离偷盗人身上的物品，只能正面，还不会被发现。
素敌スティール	固有技能	—	在幻影发动中偷盗	幻影过程中偷盗，能够增加素敌点。
素盗り・土龙	贡献度LV1	1000	R1+□	从下方快速三连盗。
断っ卷き盗り	贡献度LV2	30000	按住方块蓄力后放开	快速将身边所有东西卷走，但会消耗所有活力。
スリ盗り・狼牙	贡献度LV1	5000	连续按方块	三连击偷盗技巧。
スリ盗り・水鸟	贡献度LV1	10000	连续按方块	四连击偷盗技巧。
连ねズリの极み	贡献度LV3	35000	连续发动スリ盗り	快速连续偷盗他人身上的物品。
连ね盗りの极み	贡献度LV3	100000	在很多物品旁快速按方块	快速连续偷盗物品。
衣はがし・阴	贡献度LV2	60000	偷盗身上0文的女性	将女性的和服扒下来……
衣はがし・阳	贡献度LV3 习得衣はがし・阴后	150000	对方身后按方块	轻易的扒去钱财为0的女性的和服。

风吕敷技

技能名称	习得条件	素敌点	操作方法	效果
蹴技	固有技能	—	L1放下风吕敷＋○	把风吕敷像球一样的踢出去，可吸引人的视线。
狙い击ち	固有技能	—	对着风吕敷按○圆圈蓄力后放开	将风吕敷定向踢出，可将人打昏。
乱吹雪	固有技能	—	L3+R3	将风吕敷中物品全部放出，犹如机枪扫射，代价是全部物品消失，是万不得已情况下的防身术。
袋天上	おやっさん初期	5000	对着风吕敷R2--○	向上方踢出风吕敷
こうべ落とし	贡献度LV4	180000	空中对着风吕敷按圆圈	空中大力顶出风吕敷。

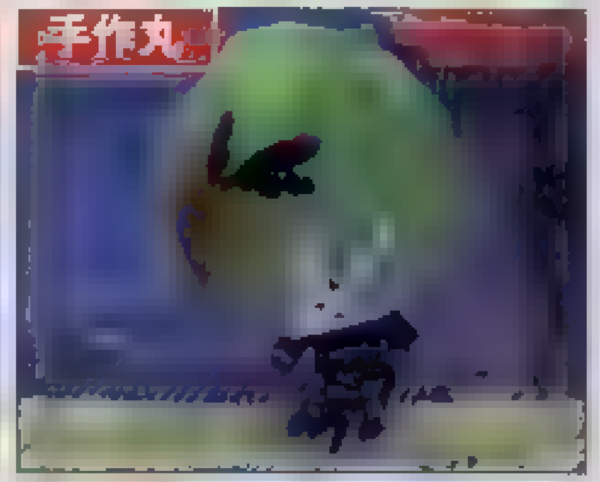
Tips 三角港尖海船岳丸下层的千两箱拿够一定数量后就会不再出现，看来游戏制作人很是返门。

www.plumbook.cn

道具篇

风吕敷

名称	性能	可装备道具数	入手条件
一番丸	操作性优良，其他性能较低	5	初期装备
能丸	能力平均	6	盗人屋4000文购入
仕事丸	伸缩性满点，装备道具数多，射程较短	11	五右卫门处24000文购入
无想丸	所有能力全满，装备道具数为0	0	五右卫门处24000文购入
业丸	隐秘性和射程满点，操作性高，威力较低	7	贡献度LV2后盗人屋9000文购入
改丸	威力和射程满点，其他能力较低	6	与御头的剧情boss战后入手
手作丸	每日性能随机	5	真・铃菜篇通关后奖励
我授丸	装备道具数较少，其他能力较高	3	百纹篇通关后奖励
狱丸	能力普遍较低，装备道具数最高	12	铃菜篇通关后奖励
龍棒丸	强力包袱，隐秘性与操作性较差	10	完成11项免状奖励，完成后即使选择New Game也会在一开始获得。
知禁丸	各项能力都较高，万能型	8	贡献度LV5后盗人屋15000文购入
ファミ通丸	（广告嫌疑）威力和伸缩性优良其他能力较低	2	贡献度LV1后盗人屋350文购入



变装

结び（按变装性和所要时间从低到高排列）

名称	入手条件
のせただけ	贡献度LV3后おやっさん处80000素敌点购入
はちまき	初期装备
眼带	おやっさん处8000素敌点购入
海贼	おやっさん处2500素敌点购入
农民	初期装备
盗贼	贡献度LV2后おやっさん处18000素敌点购入
こそ泥	贡献度LV1后おやっさん处12000素敌点购入
怪盗	贡献度LV2后おやっさん处35000素敌点购入
忍者	贡献度LV4后おやっさん处180000素敌点购入

手拭い（按强度由低到高，隐密性由高到低排列）

名称	入手条件
般若心经	贡献度LV5时在元缔め处选择"お泊り"后获得
漆黑	五右卫门处15000文购入
高级	贡献度LV3后盗人屋5000文购入
蛇皮	贡献度LV2后盗人屋3000文购入
绀碧	贡献度LV1后盗人屋1500文购入
唐草	初期装备
纯白	贡献度LV2后盗人屋1500文购入
红莲	贡献度LV2后盗人屋2000文购入
海老三	初期装备
火焰	贡献度LV4后盗人屋4000文购入
虎皮	五右卫门处15000文购入
手编み	全部的手拭い都掉落时获得（被打落后没有回收）

盗人之汤的秘道

おやっさん旁较窄的通道可以借助特技"つっぱり棒"爬上，钻过洞口就可以来到隐藏的房间，游戏中类似的地方还有很多，追求完美想要达成盗品率100%的玩家要多多留意。

假面

名称	入手条件
鸦天狗面	蓝之助篇通关后奖励。变装性较高所要时间为0，隐密性和强度较差。
豚の面	猪头面具，盗品率收集率100%后奖品。超高的变装性，但是所要时间和隐密性差。

心の巢

在や[illegible]大社有位卖护身符的女巫，部分道具比较有用，不过价格都比较高。

力のお守り	500文	风吕敷的攻击力提升2倍
人情のお守り	1500文	被同心捕获的速度减缓
健康のお守り	2500文	活力减少率降低30%
家内安全のお守り	6500文	铃菜病情恶化减慢
悪灵避けのお守り	3500文	御头手中的逃跑速度加快
罪灭ぼしのお守り	3500文	动员解除速度加快30%
金运のお守り	4000文	盗取物品数增加30%
缘结びのお守り	6000文	民众人气度增加50%
仕事运のお守り	6000文	获得素敌点增加50%
执念のお守り	8000文	被捕获时气力减少量降低50%
隐密のお守り	10000文	从进入视线到被发现的时间增加50%
なんらかのお守り	2500文	每天0点之后其它的护符效果随机变化
呪い人形	200文	让对方感到恐惧而睁不开眼睛

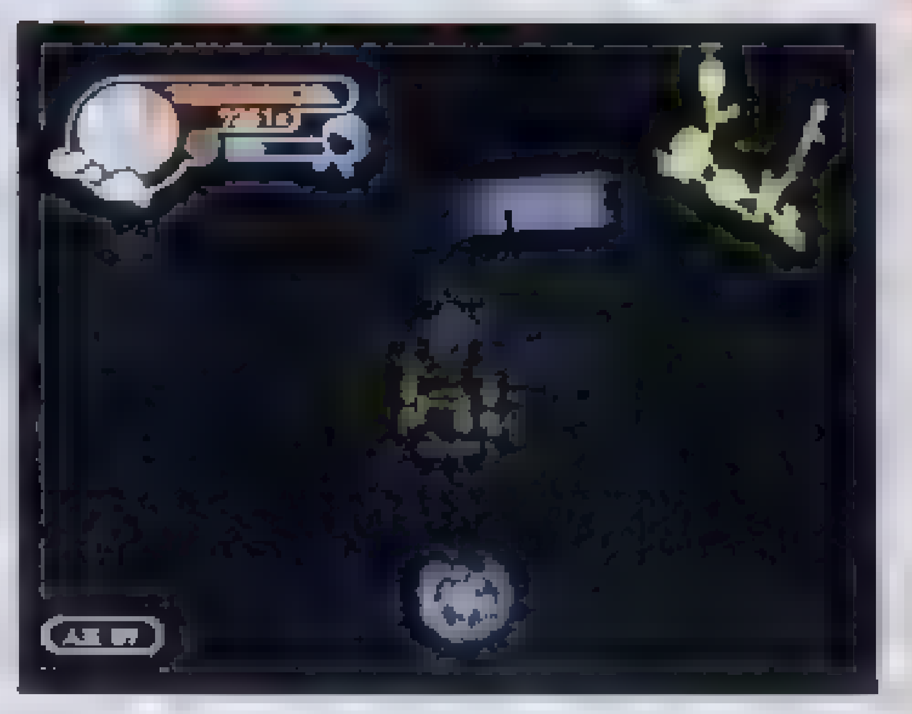
大泥棒の针金

「大泥棒の针金」二周目以上限定，事件18后在无间牢狱上层的悬崖地藏附近碰到盗贼发生事件后回到盗人之汤接到任务，「大泥棒の七道具」在无间牢狱下层地图的标记处（需特技"土龙もぐり"），必须犯下重罪才能被抓到无间牢狱下层。

▶有了这个道具[illegible]可被打开

隐藏商店

在无间牢狱下层东北角关着传说中的怪盗五右卫门（如图位置需要踩着包袱或用つっぱり棒才能上去，小心地雷），在他那里可以买到不少好东西。在其最后一道牢门前右侧石块后的山洞内还可以在木盆里找到价值3800文的"衙头の日记"不要错过。想到达无间牢狱下层就要犯下重罪，如果你的罪行不够被关在上层的话可以在越狱时故意被抓住来增加量刑。



二周目继承要素

欣赏过结局并在提示之下存档，回到标题画面在读取记录就可以开始二周目游戏（不可更改难易度）。二周目继承要素：素敌点、盗品收集率、道具、风吕敷、结び、免状。不继承：金钱、总贡纳额、习得的特技、针金、人气。

由于多周目不继承金钱，所以在通关之前把金钱全部买成万病の药放在道具箱里，下一周目再拿出来全部卖掉这样可以避免损失太多的金钱。

Tips 随着游戏日期不同，同一个地方出现的物品也会不同，游戏后期一些地方会出现新的物品，所以追求物品100%收集的玩家要留意了。

www.plumbook.cn

完全流程公开

注：由于在ネタの市的任务中的大部分物品和具体位置都是随机的，所以只在流程中写出需要触发事件才能接到的任务，这些任务错过时机便无法接到。

01 十年前

修行完毕的海老三由蓝之助带领着开始了他的首次任务。一心以成为义贼为目标的海老三做梦也没想到，当他轻松地潜入宅子中后却目睹了一场杀戮，极度失望的海老三不顾蓝之助劝阻，毅然救走了仍在襁褓之中的铃菜从此消失在江湖之中。

阿野屋敷的敌人警觉度很低，没有什么难度。根据提示可以熟悉一下游戏的操作，救出铃菜后躲过敌人逃出既可。由于本场景以后没有机会回来，所以这里的物品不要错过，偷到的物品有些会当作海老三家的摆设。

▼10年前父女二人的合影。

▲一个好青年就这样被教坏了。

02 重操旧业

转眼已经过去10年，那件惨剧之后洗手不干的海老二和铃菜相依为命过着拮据的日子。突然一场怪病降临在这个不幸的孩子身上，被逼无奈的海老三只得再次背起包袱准备去偷药。拿到万病之药逃离之时蓝之助出现在海老三的面前，他的一番话又勾起了海老三对义贼的期望·…

"万病の药"的位置可以按START键从"获物情报"里查看。放有药材的屋子内有大量的物品可以盗取，发动ジャストステルス一次盗取能获得大量的素敌点。

03 盗人之汤

▲无任务或被人发现的情况下按START进行快捷移动版。

盗人之汤在ネタの市可以接到第一个任务完成后得到"うそつきの针金"。与元缔め对话以后在没有任务的情况下按SELECT调出大地图选择"移动する"就可以快速回到家中或盗人之汤(消耗1小时)。

うそつきの针金

第一个剧情任务。接到任务"うそつきの七道具"后在零村自宅附近地图标记处偷到物品后投入换金箱。

ネタ触发条件

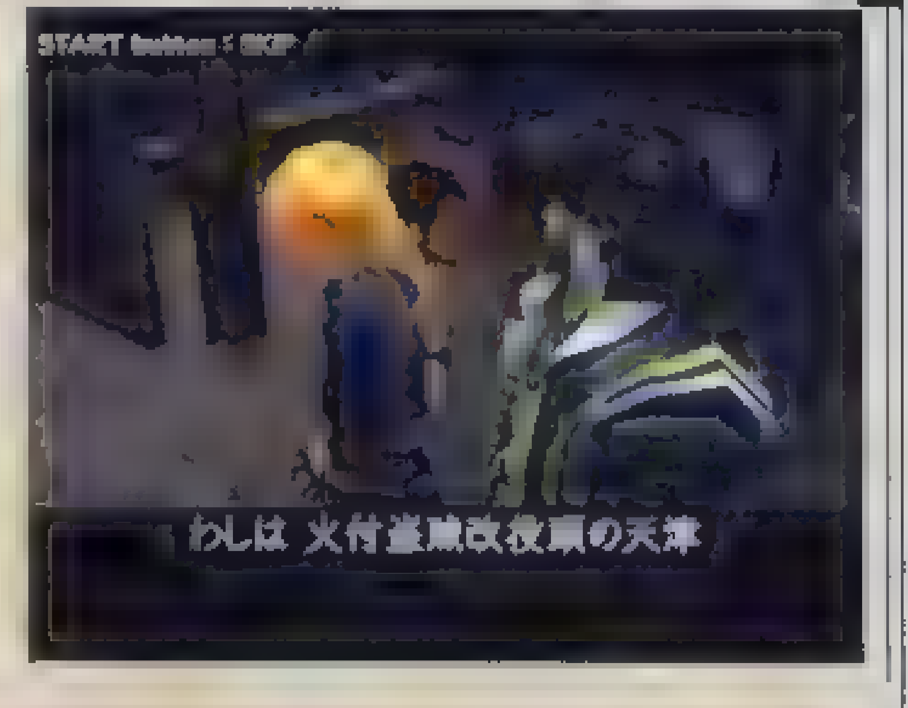
在非夜晚时刻去三角港海岸附近就会触发渔师事件，事件之后ネタの市中"鱼がだぶついて"任务追加。游戏后期还可以接到"续-鱼がだぶついて"任务。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
鱼がだぶついて	三角鱼30匹	3000文	鸣州町	150文

说明：鸣州町东北角的门前偷30条鱼后逃出鸣州町。完成任务后奖励1000素敌点。

04 御头出现

鸣州町进入红天通り遭遇到御头火付盗贼改头·天津，他正在四处搜寻蓝之助的下落。此事件之后在个地图的警戒度过高后御头就会出现。御头出现后回到零村发生村民谈论义贼的事件。



ネタ触发条件

御头出现事件后谈论义贼事件前白天前往やしゃらぎ大社的赛钱箱附近发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
大社の中には……	隐し财产×3	4500文	やしゃらぎ大社	650文

说明：没有地图提示，三个箱子分布在神社的后面和东侧的亭子附近，一个千两箱1500文。

ネタ触发条件

谈论义贼事件后在人气度50以上的状态下去盗人之汤泡澡发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
义贼横行	红天千两箱	3300文	红天通り	510文

说明：一共有六个提示点但只有一个是真的红天千两箱，在越黑屋找出真的箱子后逃出红天通り。

ネタ触发条件

谈论义贼事件后白天回到零村听到村民讨论。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
アレさえあれば……壹	大切な巾着	1300文	红天通り	120文

说明：打开地图标记的仓库门进入后在二楼取得(需获得盗人の针金)，逃出红天通り后把物品投入民箱。

05 贼与衣柜

夜间去外ヶ崎屋敷西南部的[illegible]的扛着巨大的衣柜从仓库中走出(汗——Ⅲ)。

06 盗贼的铁丝

正当海老三对着三角港入口处的门锁一筹莫展的时候，蓝之助出现告诉海老三要想打开这个门锁就必须靠自己的实力拿到"盗人の针金"。

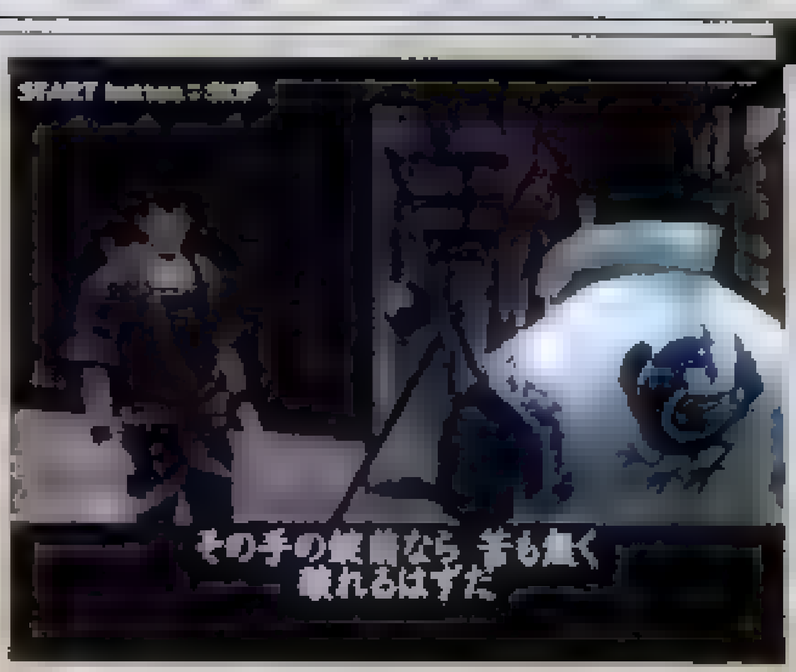
3DM-SM
www.plumbook.cn

Tips 自家的炉灶中一天能得到一个饭团，不过也有可能是变质的饭团。

"盗人の针金"事件后在盗人之汤接到任务"盗人の七道具"。潜入外ヶ崎屋敷地图标记的屋子内找到针金后投入换金箱，如果"盗人の七道具"显示在东北方的仓库内就要开锁进入对付一个铁武者后在房间二层找到物品。

ネタ触发条件

拿到"盗人の针金"后去盗人之汤泡澡发生事件。

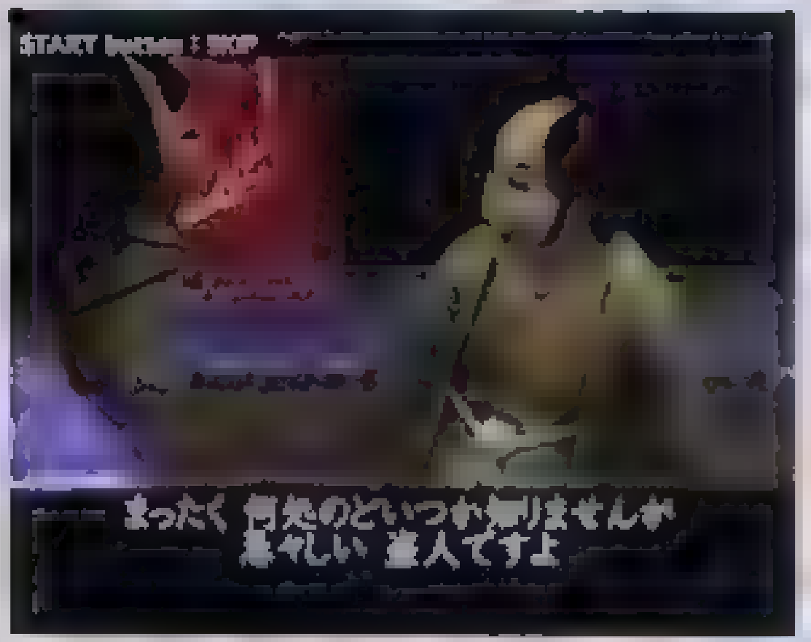


▲老大蓝之助特意跑出来告诉海老三"盗人针金"的妙用。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
お面の泥棒	秘剑 鬼三つ子	3800文	外ヶ崎屋敷	520文

说明：秘剑在地图标记的高处，用风吕敷把它踢下来才能拿到。

07 恶德商人



拿到盗人の针金再次进入红天通り区域发生恶德商人在讨论蓝三团的事情。三角港听到渔民讨论刚刚入港的货船，看来船内一定有价值不菲的货物。返回红天通再次发生恶德商人事件。

ネタ触发条件

第二次恶德商人事件后白天回到零村听到村民议论。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
アレさえあれば……贰	宗一郎の愿い	400文	外ヶ崎屋敷	170文

说明：零村村民讨论事件后在盗人之汤接到任务，潜入地图标记处取得物品逃出外ヶ崎屋敷。

ネタ触发条件

第二次恶德商人事件后经过出六角港出口附近发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
白玉屋にお宝あり	轮回の木	3100文	鸣州町	200文

说明：白玉屋内偷到物品后逃出鸣州町。

08 遭遇夏之战

夜间来到三角港打开港口的铜锁后遭到大力红衣女子的袭击。

BOSS战 お夏

第一战：夏会不停地向你投掷物品，需要把她扔出的物品用□或○反击回去打中她，命中三次既可进入第二战。大件物品的飞行速度较慢，掌握一定的提前量容易反击，小件物品如果躲不过去可以躲在木箱后等到夏扔大件物品再出来反击。

第二战：夏的攻击方式分为两种：蓄力上钩拳和快速连击，其中蓄力上钩拳破绽较大收招时间很长，可以跑到她身边诱使她蓄力，这时迅速跑开等她出完招后的硬直时间上去打几下再跑开，如此几个回合便可击败她。利用R1空翻的无敌时间也可回避夏的攻击。

09 蓝三团的传言

鸣州町通往红天通り白玉屋的附近遇到官府询问商人蓝三团的事件。

ネタ触发条件

白天前往红天通り东北角的巷子内发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
商人の隐し宝	神汤 爷孝行	3900文	红天通り	420文

说明：潜入地图标记的屋内偷到物品后逃出红天通り。

10 义贼的铁丝

与おやっさん对话后在ネタの市接到任务"义贼の七道具"。使用隐技"つっぱり棒"爬上三角城地图标记位置的上层再从另一端下到中间的夹层发现"义贼の七道具"。

11 目击银狐

夜间潜入外ヶ崎屋敷门口附近见到银狐。夜间去やしゃらぎ大社还可以遇到正在祈祷的蓝之助。

ネタ触发条件

白天回到零村发生听到村民议论事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
アレさえあれば……叁	甚作の七つ道具	2100文	三角港	290文

说明：零村村民讨论时间后回到盗人之汤后接到任务，潜入地图标记处捡到物品后逃出三角港。

夜间やしゃらぎ大社遇到蓝之助的剧情后回盗人之汤泡澡时发生事件在ネタの市可以接到任务。任务物品箱子在零村西部地图标记的山腰中间，需跳起来才能把箱子踢下，小心做动作时不要被村民发现。

ネタ触发条件

盗人之汤泡澡时发生事件

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
零村の财	零村の财	2000文	零村	100文

说明：箱子在山腰中间，需跳起来把箱子踢下，小心不要被村民发现。

12 百纹现身

人气度达到80以上夜间鸣州町的零村入口遇到百纹。百纹邀请海老三入伙，但被他以偷盗是为了治好女儿的病为理由回绝。

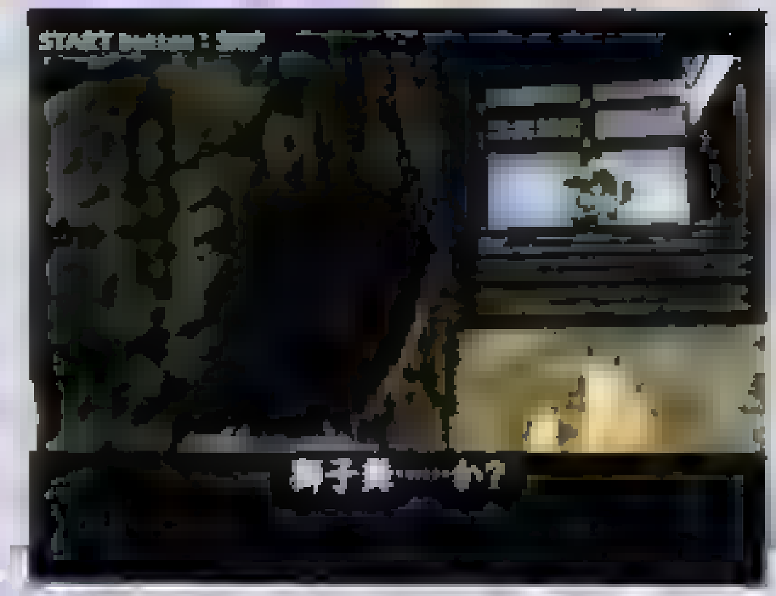
3DM-SM

Tips [illegible]只能"盗人之汤"花钱再买回来。

www.plumbook.cn

13 三角城中的狮子舞

在三角城中居然看到狮子舞大摇大摆地晃来晃去，其中一定什么蹊跷之处。夜间见到蓝之助站在白玉屋附近若有所思，难道他要对白玉屋动手吗？



▲第一次见到狛狮子还以为是个厉害的角色，其实……读者自己去领教吧。

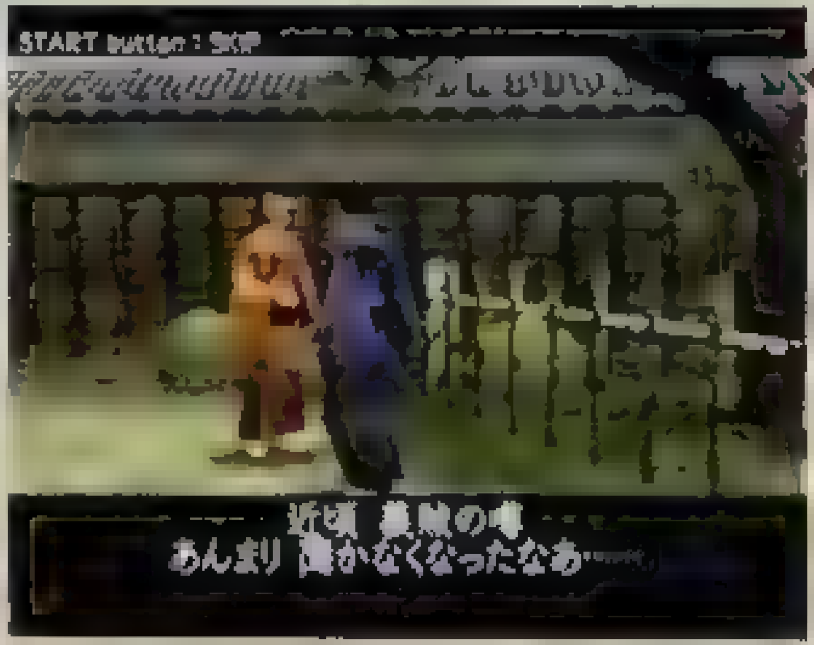
ネタ触发条件

触发过事件12的状态下在盗人之汤的仓库附近从百紋口中得知七福神的消息。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
七福神で民を救え 壹	布袋像	3000文	やしゃらぎ大社	10文
七福神で民を救え 贰	毗沙门天像	4200文	外ヶ崎屋敷	10文
七福神で民を救え 叁	弁财天像	4200文	三角城	10文
七福神で民を救え 四	寿老人像	2800文	无间牢狱	10文
七福神で民を救え 五	福禄寿像	2400文	鸣州町	10文
七福神で民を救え 六	大黑天像	3800文	三角港	10文
七福神で民を救え 七	惠比寿像	4800文	红天通り	10文

说明壹：やしゃらぎ大社地图标记的草丛中。
说明贰：外ヶ崎屋敷澡堂之中，进入水里取得。
说明叁：三角城地图标记的屋顶或树顶。
说明四：无间牢狱地图标记的内测门楣上方。
说明五：站在鸣州町地图标记水道的木板上使用特技"断つ巻き盗り"获得。
说明六：大黑天像在地图标记处站在木架上的商人身上，建议深夜无人时去用风吕敷把他踢下来。
说明七：惠比寿像在树枝上面，需站在树对面高塔周围的围栏上对着树跳过去在空中把它打下来。

14 蓝三团的传言 二



白天鸣州町白玉屋附近，白玉屋的主人担心蓝三团会袭击他的店铺。

ネタ触发条件

白天回到零村发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
形见を取り返せ	おつかさんの形见	2400文	红天通り	110文

说明：零村发生事件后回到盗人之汤后接到任务，潜入红天通り偷到物品后投入民箱。

ネタ触发条件

人气度在25以下进入盗人之汤泡澡。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
城に运ばれた荷	安芸玉一号	4400文	三角城	1000文

说明：回收地图上标记的所有安芸玉一号，有些需要"引き笼もり"进入房间才能拿到。

15 行为可疑的蓝之助

夜间去やしゃらぎ大社与蓝之助汇合，蓝之助果真对白玉屋的物品下了手。另一方面御头召集人马开始全力追讨盗贼。

ネタ触发条件

与蓝之助会面后白天回零村发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
アレさえあれば……四	金货し账簿	3300文	红天通り	620文

说明：找到地图标记上三个点的商人偷到账簿后逃出红天通。

16 蓝三团的传言 三

ネタ触发条件

盗人之汤泡澡听到消息。

白天前往盗人之汤发生事件。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
船来品	南蛮の宝/王者の遗体	3000文/3200文	三角港	800文

说明：两件宝物分别在船头和船尾。

17 蓝之助的来信

回到家中的海老三收到一封蓝之助的来信，约他在やしゃらぎ大社见面。

ネタ触发条件

盗人之汤泡澡听到消息。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
狱中の宝	人犬X4	8000文	无间牢狱	1900文

说明：找到分布在无间牢狱上层的四个人犬。

18 卑劣，蓝之助的陷阱

蓝之助以铃菜要挟海老三背上杀害商人的罪名的黑锅，明显这是海老三一直敬仰的男人早已设好的陷阱，海老三很快被四处赶来的官兵抓获。

事件之后会被强制投入牢狱，所以事先调整好装备吧。

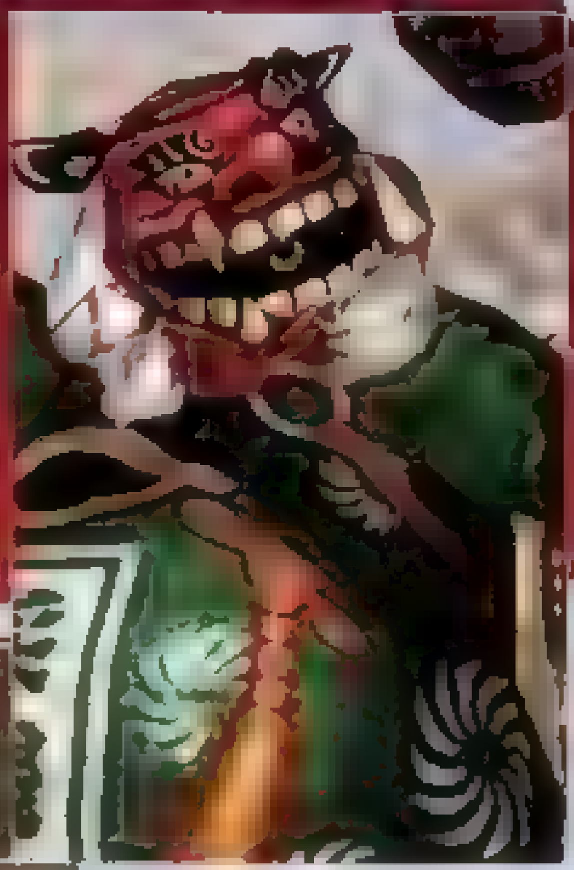
注：此事件之后分支路线将不能改变，请注意铃菜的病情。铃菜病情处于第4阶段以上(坐在被子外边)越狱后进入20A；触发过事件12并且病情处于第3阶段(坐在被子内)进入20B；病情未满第三阶段(躺在被子内)进入20C。

19 越狱

如果之前触发过事件12，这里百纹会帮助海老三打开牢门。无间牢狱的地形比较复杂，需要开锁的地方也较多(ジャストステルス后的开锁技能较为实用)，多利用R1发动ジャストステルス躲开官兵的视线。

BOSS战 狛狮子

狛狮子的攻击方式比较丰富，等待他发单发的火焰弹再接近偷盗后用R1拉开一定距离再次等待他发单发火焰弹的战术比较安全。大面积多发火焰弹躲在木箱后回避，追踪火焰如果对自己的操作有信心可以把他引向狛狮子，一旦烧中他便能使他产生很长时间的硬直。



ネタ触发条件

逃出无间牢狱后与盗人之汤的元缔め对话。

任务名称	猎物名称	行情	任务地点	契约金
四天王像がほしい	四天王像X3	15000文	三角城	1500文
续・四天王像がほしい	四天王像	7500文	三角港/外ヶ崎屋敷	1500文

四天王像がほしい说明：没有位置提示，拿盗人の针金的房间一层和夹层各有一个天王像，对面的房间内有一个天王像(需用到隐技"引き笼もり"，建议换容量大的包袱来拿否则装不下)。

续・四天王像がほしい说明：本任务两个地方中外ヶ崎屋敷的是真品，三角港的则是赝品需拿到真品投入换金箱才算完成任务。收集齐四天王像还可以增加1000文贡纳额的奖励。

Tips 游戏中虽说没有死亡的概念，但是体力为0将被强制送回零村，风吕敷中的物品也会被没收

20A 安心

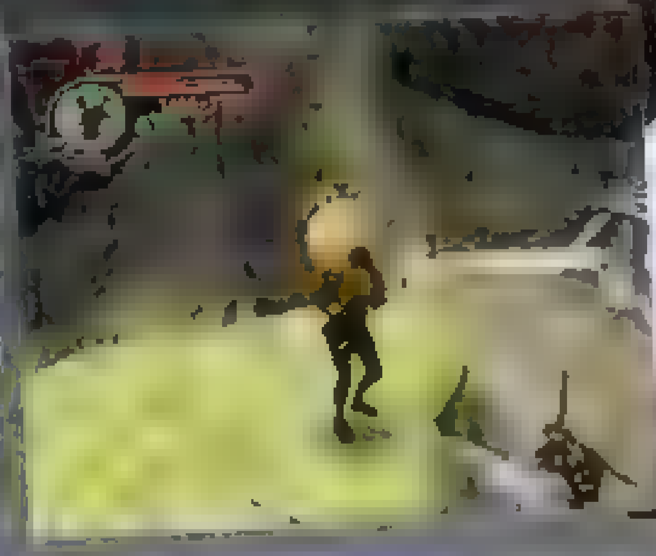
从无间牢狱逃出回到家中铃菜正在安睡。

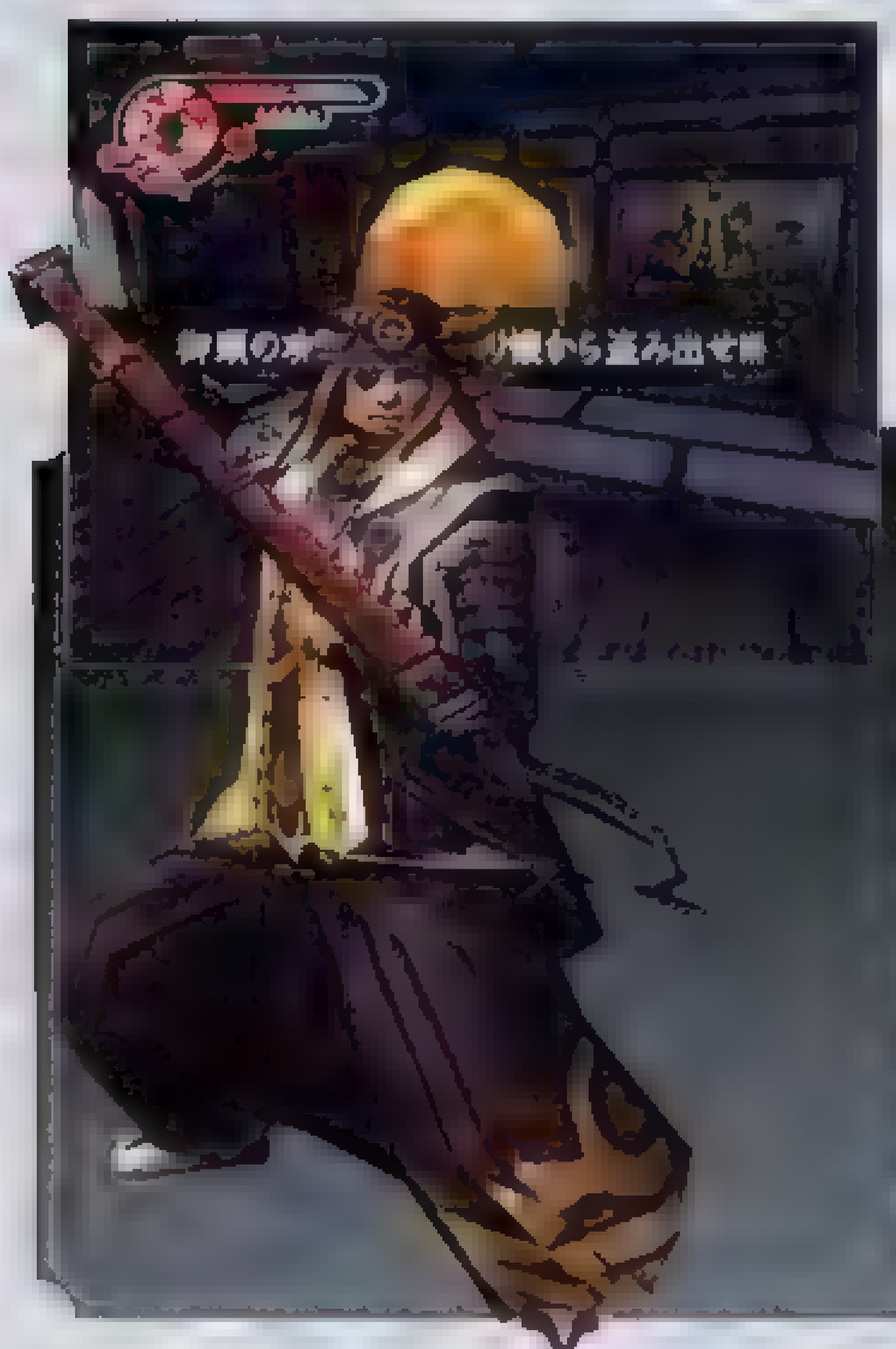
21A 银狐出现

出家中出去夜间归来铃菜失踪。三角港港口内的岳尖丸下层取得“三角城の绘图”返回零村遇到银狐。

BOSS战 银狐

银狐的攻击速度很快被他的一套连击连下来也差不多挂了，不过毕竟他老人家年事已高，每出完一次招就要原地喘上半天，这里推荐一个安全的打法，跳上中央的草地银狐就会在下边慢慢地攻击，等他喘息的时候跳下去猛攻几下再跳回草地等待他的下次攻击。





22A 黑幕登场

登上三角城天守阁得知御头居然是银鸦众第二代目。

BOSS战 御头

与御头的战斗分为三个阶段，前两次需要边躲避御头的攻击边偷房间内的物品，踢倒御头在他没有起来时时最佳的偷窃时机，累计偷到0个物品进入下个阶段，第三次交锋则要偷走御头身上一定数量的物品，靠近他R1+▢后立刻R1闪开的打法对付御头比较有效。

23A 决战蓝之助

BOSS战 蓝之助

由于场地狭窄加上蓝之助受到攻击会立刻反击，所以R1闪避后进攻的方法并不适用，利用跳跃后按R1飞过蓝之助头顶诱使他使出连腿或连拳，在他硬直时间上前攻击一次立刻按R1闪开，虽说这个方法打起来费时间但也可无伤解决掉蓝之助。

铃菜篇完

真·铃菜篇：5天之内使铃菜病情上升到第5阶段，并在事件08之前回到家中就发生铃菜痊愈的事件。真铃菜篇与铃菜篇流程完全相同。

21B 百纹的情报

盗人之汤从百纹口中得知三角城隐藏的宝藏中那些船来的妙药也许对铃菜有帮助。

22B 最后的约定

现实已经不给海老三再去寻找妙药的机会，当他赶回家中时听到的是铃菜的最后一个愿望。

20B 焦虑

从无间牢狱逃出回到家中铃菜的病情恶化。

23B 银狐出现

22B事件后出零村再次返回遇到银狐。打法请参照铃菜篇21A。

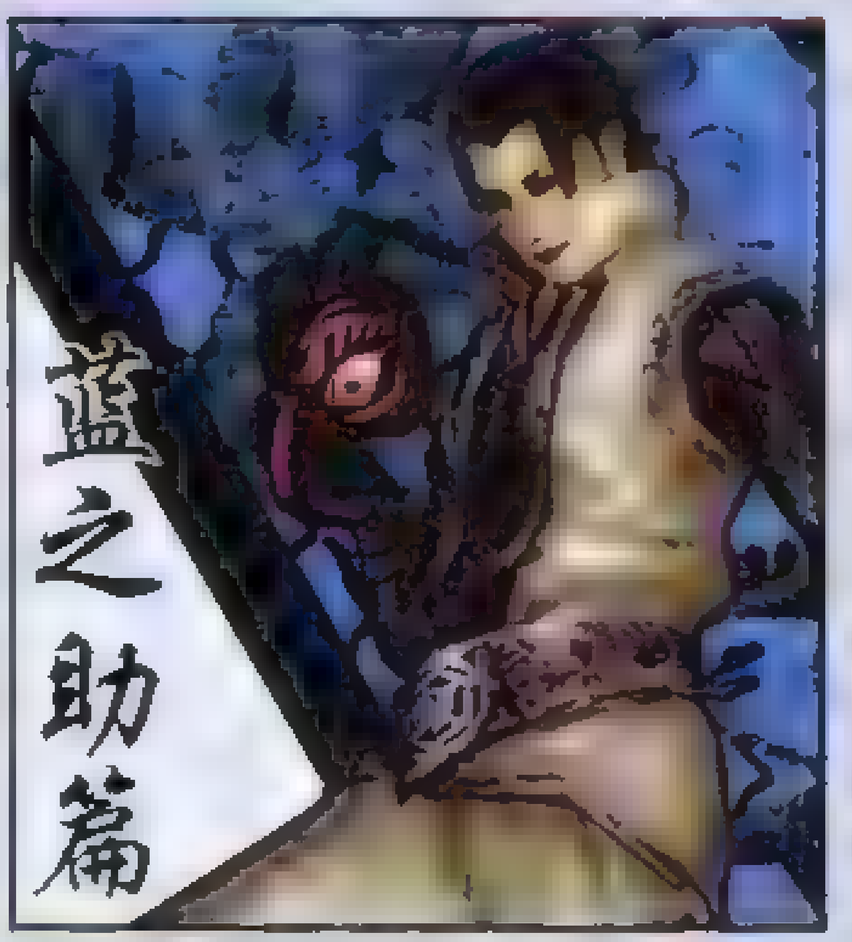
24B 真相，银鸦众的黑幕

潜入三角城天守阁与御头展开战斗。打法请参照铃菜篇22A。

25B 对决，蓝之助

请参照铃菜篇23A。

百纹篇完



21C 救赎

やしゃらぎ大社与蓝之助对话后返回家中出门遇到银狐，赶到三角城时蓝之助已是奄奄一息。

接下来就是最终战，可以先去补充下装备再回来上天守阁。

20C 绝望

赶回家中的海老三还是没能见到铃菜最后一面，面对着静静躺在海老三的面前的铃菜，海老三现在惟一想做的就是找到蓝之助。

22C 银鸦众的黑幕登场

与银狐的战斗与其他两个分支的场地不同，那里的战术在这也用不上。躲得远远的等待银狐喘息时给予他重击吧。

23C 最终的决战

请参照铃菜篇23A。

蓝之助篇完

www.plumbook

虽然《女神异闻录 PERSONA3》与之前的"《女神异闻录》系列"有很大的差异，人设的更换和游戏流程的大幅更改让它更像一个全新的游戏。虽然游戏的整体感觉与之前的作品十分不同，但在PERSONA的合成方面以及隐藏BOSS的设计上，本作与系列作品基本一脉相成——依然复杂的合身方式及依然变态的隐藏BOSS。本期的研究将为大家详细讲解游戏中一些不为人知的小细节——如何修复同伴的好感度、如何挽回处于"BROKEN"状态中女生的信任、如何打败HP高达20000的最强隐藏BOSS [illegible]、主角能力的快速提升方法——对于打算完美通关《女神异闻录 PERSONA3》的玩家来说，希望这份研究能带给大家帮助。

文 雨滴

女神异闻录 PERSONA3	Atlus	RPG
PS2 ペルソナ3	2006年7月13日	日版
[illegible]	推荐玩家年龄 12岁以上	

学习能力终极研究

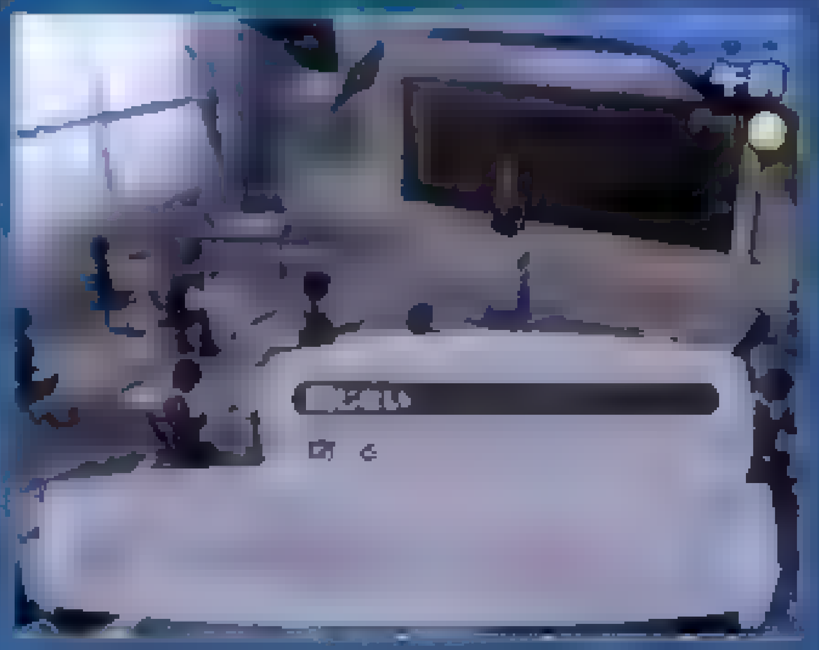
在Commu系统中，需要修炼最基本的技能自然就是学习能力了，因为很多拥有Commu的同伴需要主角达到一定的学习能力才会触发情节，因此提升学习能力就显得致关重要啦！如何在最短的时间里提升学习能力呢？这里就为大家仔细研究一下。

学习能力

学习能力可以通过7种方法提升，但如何才是最有效率的呢？现在就让我们来看一看吧。

项目	提升能力	备注
授业	+2	在上课时间中选择"目じない"
暑假授业	+3	强制执行
图书馆学习	+2	学习之后直接进入夜晚
自室勉强	+2	晚上不进入"影时间"战斗可以选择，但疲劳度会上升
汉堡店	+3	汉堡店在严台站台里，需要消费680元，晚餐之后直接进入夜晚
暑假映画祭	+4	需要同伴邀请
神社赛钱箱	+2	投入1000元(有75%的几率增加)
	+1	投入100元增加的几率为50%，投入5元增加的几率为10%

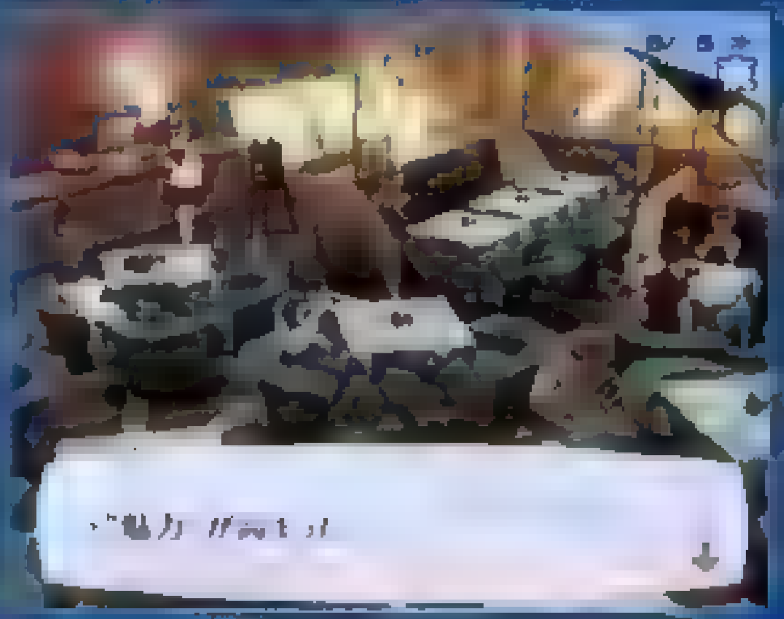
由此可见提升学力的最好方法是在授业的途中选择"目じない"以及去神社赛钱箱投1000日元，因为这两种方法都不浪费活动时间，而且可以多次进行。另外，在考试前的复习阶段，因为所有带Commu的学生同伴都不会出现，因此推荐大家可以通过去汉堡店而不是泡图书馆来提高学力，虽然吃汉堡需要花费680日元，但是提升的能力要比不花钱的图书馆多1点。在三个能力中，最好能够迅速提升学力，因为如果考试能获得年级第一的话，魅力可是会上升4点的哦！



魅力

魅力的高低关系到是否能够触发恋爱、恶魔、月三个Commu同伴的事件，也是比较关键的一项能力。

提升魅力也不是困难的事，因为上课时帮助顺平回答问题可以增加2点魅力，加上Commu同伴除了岳羽需要6点魅力外，其他同伴的要求都不高，而且如果年级第一的话还有4点加成，因此推荐大家不用在魅力的数值上多下功夫，把时间多留一点在提升勇气能力上。

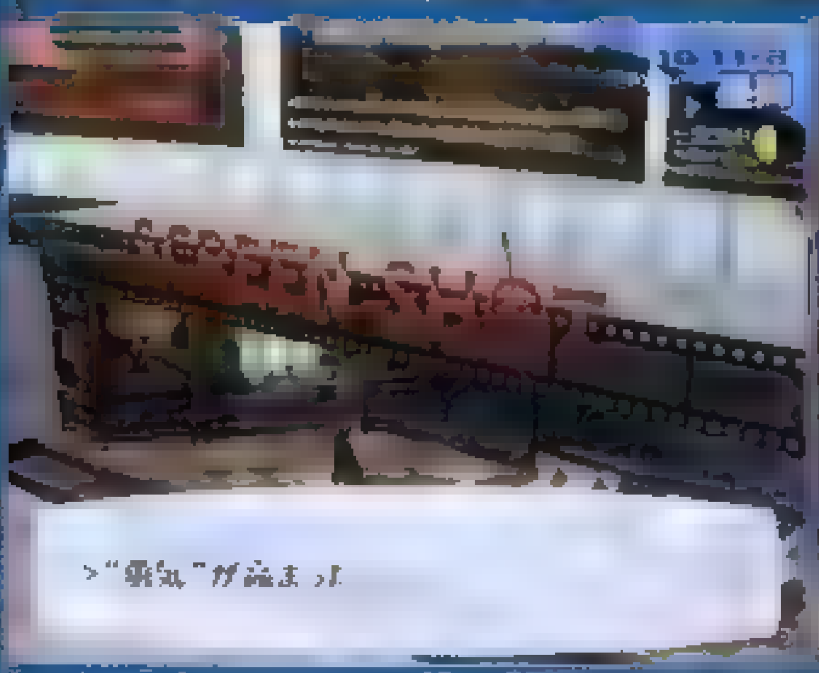


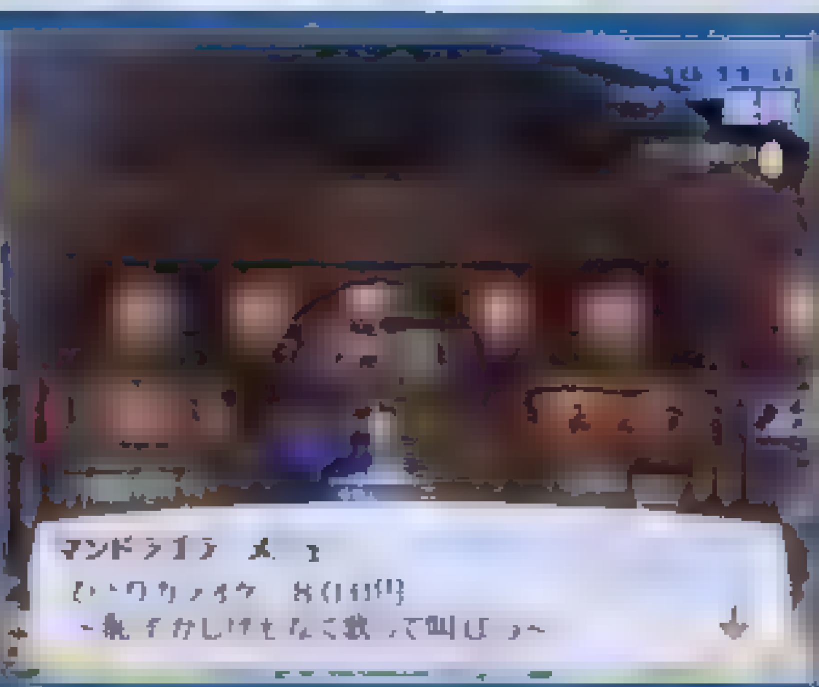
项目	提升能力	备注
回答问题	+2	在老师提问时，帮助顺平回答正确
锅岛ラーメン	+3	锅岛ラーメン在严台站台里，需要消费900元，晚餐之后直接进入夜晚
映画馆	+4	奇数月去映画馆看电影，需要消费1500日元
暑假映画祭	+4	需要同伴邀请
シャガール辰巳店	+2	全天营业，需要消费500日元，在ポロニアンモール商业区中
考试	+4	考试成绩为年级第一
	+3	考试成绩为年级前十名
	+2	考试成绩比以前的有所提升
	+1	考试成绩一般

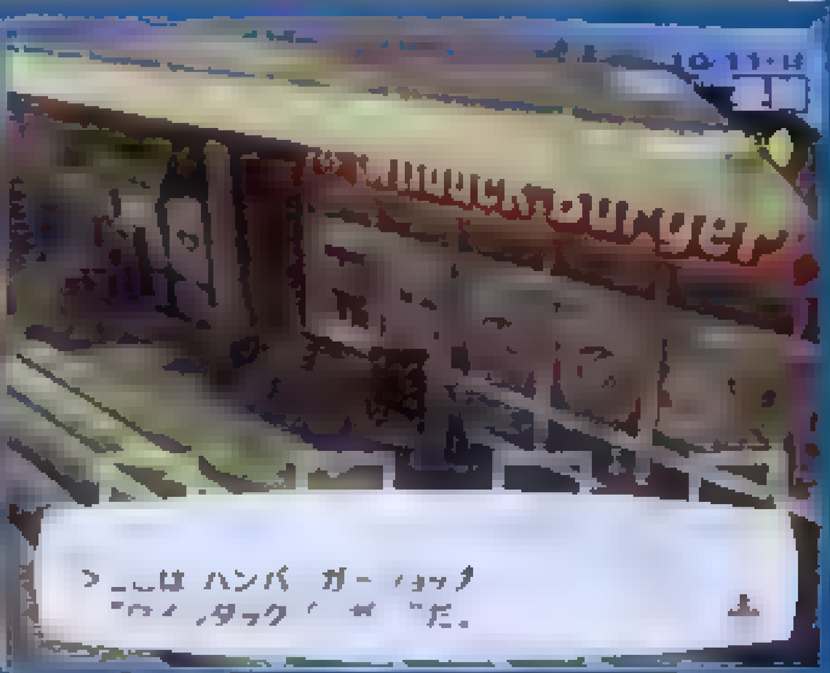
勇气

勇气是三项能力中比较难提升的一项，但勇气同样又关系到触发[illegible]、女教皇三个Commu同伴的事件，这里就为大家把提升勇气的所有方法都列出来。

项目	提升能力	备注
卡拉OK	+2	全天营业，需要消费800日元，在ポロニアンモール商业区中
保健室	+2	学校保健室
ハンバーガーショップ	+3	严台站台里的饭店，需要消费500元，晚餐之后直接进入夜晚
映画馆	+4	偶数月去映画馆看电影，需要消费1500日元
暑假映画祭	+4	需要同伴邀请







在三项能力中，勇气是比较难提升的一个数值，而勇气牵扯到的几个Commu同伴10级能够合成的PERSONA都比较强劲，因此推荐大家提升的能力重点可以放在勇气上。

提升勇气的最佳途径应该算卡拉OK了，因为卡拉OK店是全天营业的，价格也不贵，所以大家可以在夜晚的时候来这里提升能力，这样既可以错过放学后这段Commu同伴出现频繁的黄金时段，也可以在不练级的夜晚找点事情做。另外，卡拉OK还有一个好处就是——夜晚唱完卡拉OK回寝室后还可以继续接着学习，这样就能够同时提高学习和勇气两项能力了。不过卡拉OK在[illegible]日的晚上会因为客满无法光顾，这是要注意的。

©ALTUS CO.,LTD. 1996,2006 ALL RIGHTS RESERVED

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

修复同伴的好感度

如果长时间不理同伴的话，他们便会陷入"REVERSE"的状态，而对于女性角色来说，进入"REVERSE"的状态后一句话不对她们立刻就会进入破灭的"BROKEN"状态，不过这两个状态都是有修复办法的哦！

修复REVERSE对话内容

人物	对话内容
有近健二	先 に謝る
宫本一志	部活の调子について闻く
ベベ	ファッションについて话く
平贺庆介	平贺が话すのを待つ
岳羽由加利	(どうしよう…)マジメに谢る (私たち、もう…タメなのかな？)そんなことは无い(LV6以上的特殊对话)
山岸风花	(どうしよう…)风花が谢るのを待つ/学校の话をする (もし、くんにその气が无いんだったら…)风花の误解だ(LV7以上的特殊对话)
桐条美鹤	(どうしよう……)美鹤が谢るのを待つ/とりあえず谢る/世间话でごまかす (君はとう思う？)确かに(LV6以上的特殊对话)
西胁结子	(どうしますか？)勉强の话をるす (ねぇ、最近どうしちゃったの？)结子こそ(LV7以上的特殊对话)
伏见千寻	(どうしますか？)本の话をする (さんも、私のころ…イヤに…)そんなことは无い(LV5以上的特殊对话)

修复BROKEN对话内容

人物	对话内容
岳羽由加利	(で…どうしだの？)近ごろ、元气？ (そんな话のために、をざわざ？)迷惑だった (迷惑って事はないけど…友达なんだし))许して欲しい
山岸风花	(あの…何の用ですか？)また一绪に过ごしたい (その言叶が本当なら、今までの事はどう考えたらいいの？)もう悲しませない (くんにとっての私って)心ろ许せる相手
桐条美鹤	(…それて？)息拔きをしろ (私は忙しいんだ)ごこかいい？ (むう…)ゆっくり考えろ
西胁结子	(それって部活のときじやダメ？)急ぎの用事 (それで、何が话したいの？)二人のこと (闻かれたらカッコ恶いよ？)カッコ恶くない
伏见千寻	(何か、御用ですか…私、あの…もう行かなりと…その…)落ち着け (すみません、なんか紧张…しちゃって…)气にするな (こめんなさい)怖がらせた？

电视购物宝典

虽然最好的装备和最好的道具都是在迷宫中获得的，但本作商店里卖的"店货"还是很不错的，"店货"在游戏前、中期对战斗都十分有帮助，再加上这里的部分商店在特定时间还有打折服务(物品价格为原来的1/4)，因此这里就放上关于商店和电视购物的研究。

商店打折日期

商店名称	打折日期
辰巳东交番	每周月曜日
ビー・ブルー・ヴィー	每周日曜日
青ひげ・ファーマシー	每周土曜日

备注：商店贩卖道具会因为玩家等级的增长而增加，当玩家的等级为9、[illegible]、26、32、39、47、55、60、65、70级时，商店内所贩卖的道具种类就会增加。除了这些商店外，如果每周的星期天（日曜日）在寝室收看电视的话，就可以进行电视购物，电视购物一般能买到普通商店里买不到的好道具，但是缺点就是需要花费一次行动时间，这里为大家列出电视购物的购物清单，方便玩家选择购买。

日期	物品	效果	价格
5/3	斩击见切りの书 树液ゼリー	斩击属性攻击的回避率上升 能够回复HP50	2980
5/10	ギガパワーバンド ダイエットフード	力+3 能够回复HP50	2980
5/17	十德刀 ダイエットフード×2	攻击力58的双手剑 能够回复HP50	5980
5/24	多机能エプロン ダイエットフード×2	女性专用防具 能够回复HP50	5980
5/31	超健康サンダル ダイエットフード	回避24的足防具 能够回复HP50	3980
6/7	香水 伤药×5	异性喜欢的东西 我方一人回复HP50	3980
6/14	ブランド物の财布 香水	异性喜欢的东西 异性喜欢的东西	5980
6/21	大地シール 树液ゼリー×10	装备后能够获得"治愈促进・小" 能够回复HP50	24800
6/28	チャンピオングラブ 树液ゼリー×3	攻击力为85的拳 能够回复HP50	8980
7/5	ケブラーベスト ダイエットフード改×4	防御为48的防具 能够回复HP50	14800
7/12	スーパー安全靴 ダイエットフード改×3	回避率为38的足防具 能够回复HP50	10000

日期	物品	效果	价格
7/19	方士バッジ ダイエットフード改×10	装备后能够获得"气功・小" 能够回复HP50	39800
7/26	ブランド物の财布 メディカルパウダー×5	异性喜欢的东西 能够回复HP100	7980
8/9	オメガスピア 野菜サプリ×5	攻击力为134的枪 能够回复HP50	24800
8/16	完全防炎ベスト 野菜サプリ×5	防御力为77的防具 [illegible]HP50	29800
8/23	龙虎地下足袋 野菜サプリ×4	回避为50的男性专用足防具 [illegible]HP50	20000
8/30	ヴァルナバングル 野菜サプリ×2	冰属性攻击威力大幅度增加 能够回复HP50	17800
9/6	ブランド物の时计 スナフソウル×5	异性喜欢的东西 能够回复我方单体SP50	10000
9/13	阿弥陀数珠 美容サプリ×1	受即死攻击后一定概率复活 能够回复HP50	10000
9/27	スクレップ 美容サプリ×4	攻击力为167的片手剑 能够回复HP50	35800
10/11	ラジコン下驮 はがくれカップ面×5	回避为68的足防具 能够回复HP100	47800
10/18	インドラバングル はがくれカップ面×2	电击属性攻击力大幅度增加 能够回复HP100	17800

日期	物品	效果	价格
10/25	ブランド物のバッグ ブランド物の时计	异性喜欢的东西 异性喜欢的东西	10000
11/1	暴走王の证 パワフルプロテイン×2	高几率反射物理攻击 能够回复HP50	39800
11/8	月影のくない パワフルプロテイン×7	攻击力为230的短刀 能够回复HP50	114800
11/15	シドジャケット パワフルプロテイン×8	防御为106的男性专用防具 能够回复HP50	128000
11/22	デスウォーカー パワフルプロテイン×5	回避为82的足防具 能够回复HP50	79800
11/29	シグマドライブ パワフルプロテイン×6	敌人会心一击率降低 能够回复HP50	89800
12/6	ブランド物のバッグ チューインソウル	异性喜欢的东西 能够回复我方单体SP100	20000
12/13	オメガドライブ 脑活性サプリ×10	提高我方会心一击几率 能够回复HP50	89800
12/20	アポカリプス 脑活性サプリ×10	攻击力295、 全参数+10的双手剑 能够回复HP50	198000
12/27	シルバープレート 脑活性サプリ×10	防御力为124的防具 能够回复HP50	218000

抢尽战斗先机

《女神异闻录 PESONA3》的战斗十分特别，是否是先制攻击对战斗的影响很大，再加上本作采用可见式遇敌，因此玩家如何在地图遇敌上抢先攻击到敌人就显得十分重要了，这里就为大家详细讲解一下本作中敌人的行动规律。

普通敌人

游戏中的基本敌人，它们的视界范围是270度，也就是说只要在背后就可以进行先制攻击，另外，如果玩家的级别高于普通敌人太多的话，进入他们的视界范围，普通敌人就会逃跑。

赤色敌人

迷宫中出现的强敌，需要小心应付，它们的视界范围同普通敌人一样也是270度，不过无论级别多少，赤色敌人是不会逃跑的。

金色敌人

只要玩家进入其视界范围，金色暗影都会逃跑到角落中消失，金色暗影的视界范围是300度，比普通敌人广30度，因此玩家狩猎这种敌人时最好确定其运动方向。

死神

如果长时间呆在同一层迷宫就会遇到死神，死神的视界范围是360度，也就是说玩家只要出现在死神附近，死神都会进行追击，好在死神出现的时候系统会有提示，因此在[illegible]的情况[illegible]大家[illegible]走为上策。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

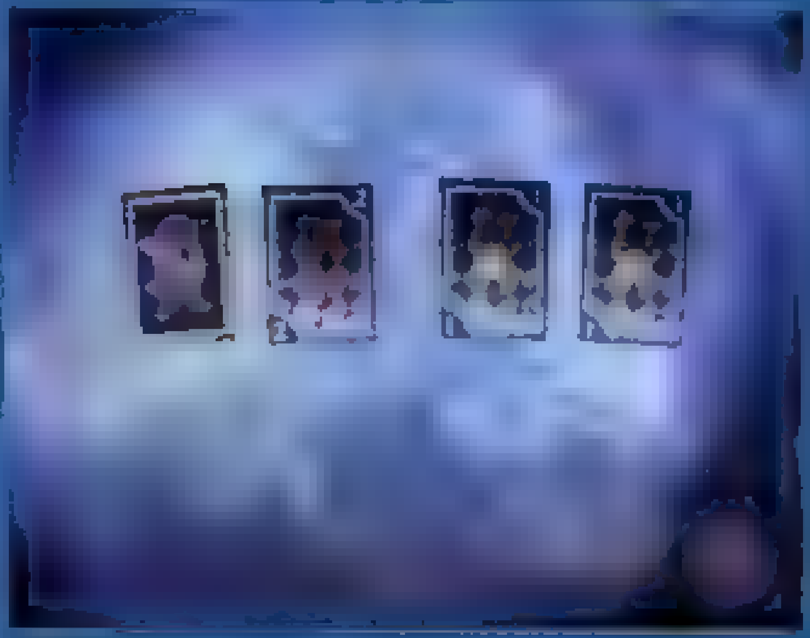
最强PERSONA合成

虽然游戏中最强的PERSONA合成方式十分简单——用最初就有的オルフェウス与死神タナトス2身合成即可获得，但真正操作起来却没有那么简单，究竟合成最强的PERSONA需要什么步骤呢？

因为完成委托任务的具体合成方法158期的研究上已经有详细解说，这里就不再进行说明了。需要注意的是因为PERSONA继承的技能有一定随机性，因此也会遇到虽然合身的PERSONA有该技能，但合成之后的PERSONA却无法继承的情况，这时大家不必着急是不是弄错了，其实这只是人品问题而已，可以尝试将合身的顺序调换一下试试看，如果还不行就把其中一个PERSONA升一级回来再试——如果这些都不行的话——那么过几天再试吧！

步骤	备注
一	完成任务委托6"ディアを持つジャックフロストを创造せよ"，从而开启任务委托8
二	完成任务委托8"タルカジャを持つヴァルキリーを创造せよ"，获得道具"墨色の布"可以合成PERSONA死神ペイルライダー
三	完成任务委托15"レベル17以上のオベロンを创造せよ"，从而开启任务委托22
四	完成任务委托22"マハラギを持つヴェータラを创造せよ"，获得道具"お果子の键"可以合成PERSONA皇帝キングフロスト
五	完成任务委托23"斩击见切りを持つオルトロスを创造せよ"，从而开启任务委托29
六	完成任务委托29"レベル33以上のオオミツヌを创造せよ"，获得道具"メカの素"可以合成PERSONA战车ナタタイシ
七	利用四身合体创造出死神アリス，因为除了オオミツヌ外其他PERSONA都很好合成，这里就不再提示了
八	利用五身合体创造出死神タナトス
九	利用二身合体愚者オルフェウス+死神タナトス即可创造出最强的PERSONA审判メサイア了

解读塔罗牌洗牌规则



在战斗胜利后，玩家有一定几率进入战斗奖励的塔罗牌系统，是玩家初期获得PERSONA的主要方法，但塔罗牌必须经过洗牌后才会让玩家进行抽取，如何才能抽到自己想要的那张牌呢，这次的研究就为大家详细讲解一下。

本作的塔罗牌一共有三种洗牌规则，最常使用的就是左右调换位置的规则，这种情况十分好解决，只要紧紧盯住自己想要的那张牌就可以了。第二种洗牌就比较麻烦，系统会把牌抽到画面的上方进行重新排序，之后在下降到屏幕中让玩家选择，这时塔罗牌的顺序会按照系统把牌抽到画面上方的顺序来排列（如下图）。第三种系统则会把所有的牌都合到一起重新组合，然后再展开让玩家抽取，这种洗牌规则是最简单的，因为系统根本不会更改塔罗牌的顺序，所以使用这种方法洗牌后，塔罗牌的顺序和洗牌之前的是没有任何区别的。

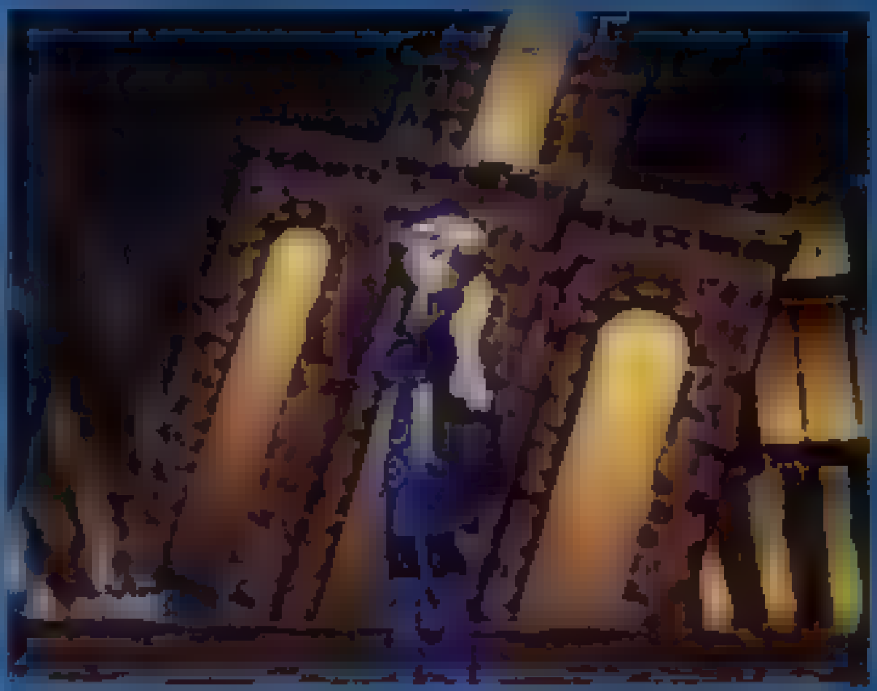
▲[illegible]

最强BOSS攻略法

虽然本作的BOSS会变态的13段变身，但在《女神异闻录 PERSONA3》中真正厉害的却不是他，游戏中最强的敌人居然是秘密商店的电梯女郎エリザベス。我们本次研究的最终目标就是——将这个HP20000[illegible]斩于剑下。

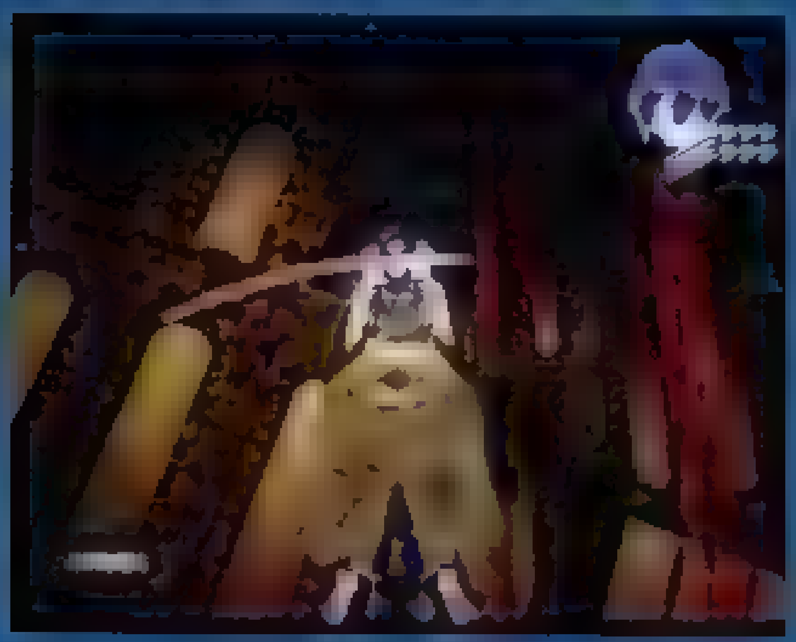
在研究开始之前，大家必须保证做到两件事——LV99级和开启委托任务"最强なる者を倒せ"。另外因为エリザベス躲在隐藏迷宫的第10层，因此我们最好能够减少必要战斗，尽快达到目的地。但并不是说只要LV99级我们就可以轻松获胜，因为这场战斗是只属于玩家一个人的，而且电梯小姐的攻击十分可怕，所以我们必须有万全的准备。在准备之前，我们先来看一下电梯小姐的攻击模式。

步骤	备注
1	第一回合如果主角身上装备反射、吸收、无效任何属性PERSONA的话，エリザベス一上来就会召唤マサガド一招9999让玩家一命归西。与之对应的，如果玩家装备了反射任何属性攻击的饰品、使用了反射任何属性攻击的道具也会惨遭毒手。
2	玩家装备的PERSONA能够吸收、反射、无效该回合エリザベス魔法属性攻击的话，她会使用万能属性大魔法ギドラオン两次，该魔法的效果是固定伤害HP9999。
3	如果有同伴在队的话，她同样也会一上来就释放ギドラオン两次让大家欲哭无泪。
4	エリザベス一回合两次行动、攻击顺序按照"火→冰→雷→风→光→暗→异常状态→万能"的属性轮换，而且这位小姐不吃异常属性状态的魔法，而且当她的属性为火时打击无效；冰、风属性时贯通无效；雷属性时斩击无效。
5	当HP降至75%时会出现剧情对话，而HP50%的时候会使用ディアラハン技能进行HP全回复，当HP在9000以下时会再次使用ディアラハン回复。



虽然エリザベス的招数十分变态，但我们仍然有办法彻底打倒她。

1、将塔、星的Commu提升到10级并合成出相应的PERSONA，因为塔10级的PERSONAシュウ不会反射、吸收、无效任何属性的攻击，可以抵挡住电梯小姐的第一轮攻击，而星10级的PERSONAルシファー与サタン拥有强劲的合体攻击，这招是制胜的法宝。准备5只PERSONA——ルシファー、サタン、ヴィシュヌ、アナンタ和シュウ。



2、将主角的等级练到99级，并对调和出同时具有ハイパーカウンタ、ディアラハン、不屈の斗志、コーチング技能的PERSONA，其中技能ハイパーカウンタ是高几率反击敌人的攻击，ディアラハン是恢复我方单体HP的技能，而不屈の斗志则是在我方死亡后HP全回复的技能，最后的コーチング是降低敌人会心一击的几率，只要调和出装备以上4个技能的PERSONA，我们就距离成功迈进了一大步。

3、将太阳的Commu提升到10级并合成出相应的PERSONA——太阳10级的PERSONAアスラおう拥有能力"不动心"可以抵抗所有的异常状态攻击，如果时间来不及的话，调和出毒防御也是不错的选择。

3、战斗一开始装备不抵抗任何属性攻击的[illegible]，之后在与エリザベス战斗中主要以回复为主，攻击依靠ハイパーカウンタ来完成，当エリザベス使用异常状态攻击的时候，一定要换アスラおう（或者其他有"不动心"能力的PERSONA也行）抵抗，而当攻击轮换到万能属性攻击时，利用ヴィシュヌ与アナンタ的合体技インフィニティ抵挡住攻击。

4、当电梯小姐的HP在10000多一点的时候，千万不要主动攻击，等待我们的反击技能发动将其HP降到9999以下，之后在我方行动的回合使用ルシファー与サタン的合体技能ハルマゲドン就可以搞定收工了。

备注：本战术的难点在于调和出同时具备具有ハイパーカウンタ、ディアラハン、[illegible]的PERSONA，其中技[illegible]虽然不是必备的，但[illegible]三种技能的调和也是十分花功夫的。

以上属于比较普遍的战术，其关键在于调和出星10级的PERSONAルシファー，并依靠反击技能ハイパーカウンタ进行战斗的耐力战。另外还有一种战术是可能尽快解决エリザベス的超级战法——根据BOSS的攻击属性调和出4只具有相应属性耐性的PERSONA，同时让这4只PERSONA都具有ハイパーカウンタ和ダブルブースタ以及相克属性大魔法技能，最后依靠每回合施放相克属性的大魔法快速削减其HP，最后依靠サタン与ルシファー的技能ハルマゲドン将其歼灭。但这种战术除了需要调和出4只具有强劲技能的PERSONA外，装备也是十分必要的！

3DM-SM
www.plumbook.cn

丧尸围城

文 多边形 协力 东方蜘蛛

上期杂志因为页数原因，未能将全部支线任务的完成方法告诉大家，实在是罪过。在此多边形向各位支持UCG的读者朋友表示诚恳的道歉，希望本期的研究补完能够让各位满意。

在制作攻略的过程中，多边形可以感觉到，Capcom还是花了很大力气来制作《丧尸围城》的，游戏的系统、操作、画面等各个方面都表现得很成熟。但同时也可以看出，Capcom在很多方面都给续作留下了足够的伏笔和扩展空间，整个游戏给人以“意犹未尽”的味道，虽然打起来很爽，却爽得不够尽兴，不能不说Capcom的老道与“奸诈”(笑)。

系统补完篇

上期攻略的页脚中已经给大家介绍了书本的用法，这次为大家带来的是全部书本的拿取地点，另外还有全部NPC列表以及找到他们的地方，方便大家完成全NPC收集。而升级所需PP值则提供给大家参考。

书到用时方恨少

在Willamette Mall里，除了丧尸和用来杀丧尸的工具之外，还有散落在各处的各种书籍，携带着这些书籍会给弗兰克增加不同的能力。虽然我们恨不得把所有的书到带在身上，但是装备栏顶破天也就12个，总不能指望拿着一打杂志在丧尸群中突围吧?(更何况这些书本身也没有攻击力)所以说让咱们还是来看看这些书各有什么功能，再来自己判断什么情况该带什么书吧。(以下小标题中，前面英文表示具体店名，后面英文表示地点名称，如“地点：Contemporary Reading — Paradise Plaza”意思就是位于Paradise Plaza的Contemporary Reading商店。)

地点：Contemporary Reading — Paradise Plaza	
《Sports》	可使运动器械(例如棒球棍等)的使用耐久度提高三倍。
《Hobby》	可使玩具(例如毛毛熊)的使用耐久度提高三倍。
《Camera 1》	可使拍照获得的PP值提高25%，与《Wartime Photography》同时装备可获得叠加效果(注1)。
《Weekly Photo Magazine》	让PP标志更加醒目和频繁，方便拍摄高PP值照片。

地点：Bachman's Bookporium — Paradise Plaza	
《Entertainment》	可使乐器(例如吉他等，包括小型电锯)的使用耐久度提高三倍。
《Horror Novel 2》	每杀死50个丧尸可使PP值获得率提高25%，与《Horror Novel 1》同时装备可获得叠加效果。
《Engineering》	可使工业工具(例如电锯、铁管等)的使用耐久度提高两倍。
《Interior Design》	可使家具电器(例如板凳、电视机等)的使用耐久度提高三倍。

地点：We Luv Books — Entrance Plaza	
《Wartime Photography》	可使拍照获得的PP值提高25%，与《Camera 1》同时装备可获得叠加效果。
《Cooking》	可使混合出的果汁治愈效果提高两倍。
《Cycling》	可使自行车的使用耐久度提高三倍，并可以在车上做出花式动作。
《Travel》	可使商业工具(例如长椅、推车等)的使用耐久度提高三倍。

地点：The Sinister Read — Entrance Plaza	
《Health 2》	可使食物的治愈效果提高50%，与《Health 1》和《Survival》同时装备可获得叠加效果。
《World News》	可使与幸存者相关的PP值获得量提高25%。
《Horror Novel 1》	每杀死50个丧尸可使PP值获得率提高25%，与《Horror Novel 2》同时装备可获得叠加效果。
《Lifestyle Magazine》	可使生活用品(例如剪草刀、小凳等)的使用耐久度提高三倍。

地点：Sir Book A Lot — Wonderland Plaza	
《Criminal Biography》	可使锋利武器(例如小刀、镰刀等)的使用耐久度提高三倍，与《Engineering》同时装备可使电锯使用耐久度提高九倍!
《Japanese Conversation》	获得日本语听说能力，在“Japanese Tourists”任务中是必须道具。
《Skateboarding》	可以做出滑板上的花式动作。
《Health 1》	可使食物的治愈效果提高50%，与《Health 2》同时装备可获得叠加效果。

地点：Empty Store — North Plaza(注2)	
《Wrestling》	可使徒手肉搏的攻击力提升。
《Survival》	可使食物的治愈效果提高100%。

地点：Colby's Movieland — Paradise Plaza(注3)	
《Brainwashing 101》	可使协同的幸存者对丧尸的恐惧感降低。

(注1：叠加效果指的是，例如将《Horror Novel 1》和《Horror Novel 2》同时装备可获得“PP值获得率增加50%”的效果，依此类推。)
(注2：这个地方必须要完成“Hatchet Man”任务后才能进入。)
(注3：这个地方必须要完成“Strange Group”任务后才能进入。)

没有最多，只有更多

游戏的升级系统激发了玩家反复游戏的动力，不过在游戏中却无法获知到底需要多少PP值才能升级，下表是整理后的结果，希望能给大家带来帮助。

级别	所需PP值	总值
2–5	20000	80000
6–10	30000	230000
11–15	50000	480000
16–20	70000	830000
21–25	90000	1280000

级别	所需PP值	总值
26–30	100000	1780000
31–35	130000	2430000
36–40	150000	3180000
41–45	170000	4030000
46–49	180000	4750000
50	250000	5000000

©2006 CAPCOM CO.,LTD. All Rights Reserved.
www.plumbook.cn

我就是死跑龙套的

游戏中除了不计其数的丧尸之外，还有78名活人NPC，他们中有好人，有坏人，还有疯子——当然大部分都是等待着你去救援的幸存者。在游戏菜单中选择Notebook可以查看到目前为止你拯救（遇到）了多少名NPC。根据人数的多少是会影响游戏最终评价的。幸好游戏在多周目的时候是可以继承上一次的数据，所以即使一次不能救出全部的NPC，也可以在以后的游戏中慢慢补偿。

序号	名字	备注
01	Ed DeLuca	直升飞机飞行员
02	Carlito	游戏主要反派角色
03	Alan Peterson	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
04	Brian Reynolds	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
05	Chris Hines	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
06	Dana Simms	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
07	Freddie May	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
08	Kathy Peterson	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
09	Lindsay Harris	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
10	Todd Mendell	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
11	Mark Quemada	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
12	Ryan LaRosa	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
13	Verlene Willis	游戏一开始在Entrance Plaza的混战中丧生
14	Otis Washington	商场的保安，不定期与弗兰克用无线电通信的那位
15	Jessie McCarney	DHS员工
16	Brad Garrison	DHS员工
17	Dr. Russell Barnaby	遗传学家
18	Isabela	Carlito的妹妹，后来成为弗兰克的同伴
19	Jeff Meyer	在Paradise Plaza的Warehouse楼顶可以找到他
20	Natalie Meyer	在Paradise Plaza的Warehouse楼顶可以找到她
21	Bil	在Case 1-4"A Temporary Agreement"结束后可在Entrance Plaza的In The Closet商店找到他
22	Kent	摄影记者，在"Cut From The Same Cloth"任务中与他在Paradise Plaza相遇
23	Cletus	"Cletus in the Gun Shop"事件中枪械店里持枪的疯子
24	James	"Cletus in the Gun Shop"事件中被Cletus枪杀的无辜者
25	Sophie Richards	"Psychos in a Jeep"事件中在Leisure Park可以救到她
26	Burt Thompson	在"Barricade Pair"任务中与他在Al Fresca Plaza相遇
27	Aaron Swoop	在"Barricade Pair"任务中与他在Al Fresca Plaza相遇
28	Leah Stein	被丧尸吃掉婴儿的母亲，在"A Mother's Lament"任务中可以在Al Fresca Plaza的Riverfield Jewelry商店找到她
29	Adam MacIntyre	"Out Of Control"任务的BOSS
30	Greg Simpson	击败Adam之后可以在Space Rider中救出他
31	Yuu Tanaka	在"Japanese Tourists"任务中可以在Wonderland Plaza的Sir Book-A-Lot商店找到他
32	Shinji Kitano	在"Japanese Tourists"任务中可以在Wonderland Plaza的Sir Book-A-Lot商店找到他
33	David Bailey	在"Shadow of the North Plaza"任务中可以在North Plaza的一处修建中的商店找到他
34	Tonya Waters	在"Lovers"任务中可以在Run Like The Wind商店中找到她
35	Ross Folk	在"Lovers"任务中可以在Run Like The Wind商店中找到他
36	Cliff Hudson	"Hatchet Man"任务的BOSS
37	Josh Manning	击败Cliff Hudson之后可以在Empty Store救出他
38	Barbara Patterson	击败Cliff Hudson之后可以在Empty Store救出她
39	Rich Atkins	击败Cliff Hudson之后可以在Empty Store救出他
40	Heather Tompkins	在20日正午左右进入Paradise Plaza可在一处玩具店找到她
41	Pamela Tompkins	在20日正午左右进入Paradise Plaza可发现她被丧尸包围
42	Gordon Stalworth	在"The Coward"任务中可以在Al Fresca Plaza的McHandy's Hardware商店找到他
43	Ronald Shiner	在"Restaurant Man"任务中可以在Jill's Sandwiches商店找到他
44	Jennifer	在20日下午两点左右进入Paradise Plaza发生"True Eye Cultists"事件后可以救出她
45	Jo Slade	"Above The Law"任务的BOSS
46	Kay	Jo Slade的人质之一
47	Lilly	Jo Slade的人质之一
48	Kelly	Jo Slade的人质之一
49	Janet	Jo Slade的人质之一
50	Sally Mills	20日下午3点左右进入Wonderland Plaza时可以在东南角的角落找到她
51	Nick Evans	20日下午3点左右进入Wonderland Plaza时可以在东南角的角落找到她
52	Roger Hall	"Mark Of The Sniper"任务中的"狙击手三父子"中的老爸
53	Jack Hall	"Mark Of The Sniper"任务中的"狙击手三父子"中的长子
54	Thomas Hall	"Mark Of The Sniper"任务中的"狙击手三父子"中的次子
55	Wayne Blackwell	"Mark Of The Sniper"任务中"狙击手三父子"的袭击目标
56	Jolie Wu	在"The Woman Who Didn't Make It"任务中可以在Entrance Plaza找到她
57	Rachel Decker	在"The Woman Who Didn't Make It"任务中可以在Entrance Plaza找到她
58	Floyd Sanders	古董爱好者，在"Antique Lover"任务中与他相遇
59	Kindell Johnson	在Case 5-2的"Transporting Isabela"任务中与持有霰弹枪的他相遇
60	Sean Keanan	邪教组织头目，"Strange Group"任务的BOSS
61	Ray Mathison	Sean的人质之一
62	Nathan Crabbe	Sean的人质之一
63	Michelle Feltz	Sean的人质之一
64	BethShrake	Sean的人质之一
65	Cheryl	击败Sean之后可以在Movie and Warehouse里找到她
66	Gil Jimenez	在第三天早些时候进入Food Court可以找到他
67	Brett Styles	21日在North Plaza的Huntin' Shack商店可以找到他
68	Jonathan Picardsen	21日在North Plaza的Huntin' Shack商店可以找到他
69	Alyssa Laurent	21日在North Plaza的Huntin' Shack商店可以找到他
70	Paul Carson	"Long-Haired Punk"任务的BOSS
71	Mindy Baker	Paul Carson的人质之一
72	Debbie Willet	Paul Carson的人质之一
73	Leroy McKenna	在"A Sick Man"任务中可以在Wonderland Plaza找到这个受伤的人
74	Susan Walsh	在"Long-Haired Punk"任务进行时可以在Wonderland Plaza的一个巨型足球上找到被丧尸围住的她
75	Simone Ravendark	在"A Woman In Despair"任务中可以在Paradise Plaza的Players CD商店找到他
76	Tad Hawthorne	在"Photographer's Pride"任务中被Kent俘虏的人
77	Steven Chapman	Seon's Food & Stuff商店的经理，Case 2-3"Medicine Run"任务的BOSS
78	Larry Chiang	商场的屠夫，Case 8-4"The Butcher"任务的BOSS

支线任务篇

分支任务都是由Otis下达的，必须要听完整个电话才算接到了任务。你在和Otis通话的时候不能跳跃不能攻击，切记要在安全的地方回他的电话。分支任务一般在时间上和你的主线任务有时间上的冲突，想要完成全部的分支任务，至少需要二周目。

Cut From The Same Cloth

地点	Paradise Plaza - Colombian Roastmasters
人物	Kent
时间	9月19日下午两点

你会在Colombian Roastmasters 找到Kent，他会嘲笑你的摄影技术，还说要教你两招。如果你同意学两招的话，那你就要为他不同的Pose多拍上几张照片。

首先你要趁Kent拍照的时候给他拍一张照片，注意这个照片至少要得到500PP的评价才行，尽量把镜头的对准他的面部并且放到最大就可以了。

接下来要为他那完美的姿势拍上700PP的照片，如果时机得当，把相机对准他放大一些，弄到这些照片并不是什么难事，不过要等他摆出这些Pose实在是令人恼火，因为我们还需要时不时地去修理丧尸，如果注意力全在拍照片上，自然周围就照顾不过来，拍到这家伙3张这样的照片可以赚到10000PP，虽然这很难但并非不可能。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Photo Challenge

地点	Paradise Plaza
人物	Kent
时间	完成Cut From The Same Cloth之后

你完成上一个"Cut From The Same Cloth"任务之后，他会告诉你可以在20号中午回来再给他三张照片，一张"戏剧化"、一张"血腥"、一张"暴露"。

游戏一开始，刚从Security Room的通风管道爬出来的时候，在阳台上可以分别找到Jeff和Natalie夫妇俩，营救他们之后拍他们拥抱的照片就可以完成戏剧化的照片；然后在游戏更早的时候在Entrance Plaza拍一张人被生吃的照片就可以拿到足够的血腥评价（一般都会忘记，所以这个任务可以等到二周目的时候再来完成）。暴露的照片则简单一些，找到那种穿着暴露的女丧尸，打倒拍照即可。

Barricade Pair A & B

地点	Al Fresca Plaza - Weber's Garments
人物	Burt、Aaron
时间	9月19日下午4点

这两个家伙躲在Weber's Garments商店中，自己做了一个掩体把自己保护起来。为了说服他们跟你回到Security Room，你先要揍那个拿着棒球棒的家伙几下子（按D-PAD的上放下武器，用拳头揍即可）。搞定之后他们会跟着你走，你可以给他们霰弹枪，没有霰弹枪的话，轻机枪也行（Al Fresca Plaza中心的喷泉那里有一个），实在不行只有手枪了。完成这个任务时还可以顺路把下一个分支任务也搞定，让这三个人一起回到Security Room。

A Mother's Lament

地点	Al Fresca Plaza - Riverfield Jewelry
人物	Leah
时间	9月19日下午5点

营救Leah的过程中，你需要搞定Leisure Park上坐在吉普中的疯子。（详见后文"随机事件"中的"Psychos in a Jeep"事件）Leah站在Al Fresca Plaza的Riverfield Jewelry店里，正在为她失去的孩子而哭泣。她说僵尸在她面前生吃了她的孩子！如果你和她一直谈下去，她就会跟你走。她有一条腿受了伤，你必须背着她才行。

把她带回Security Room要很下一番功夫。首先，你要说服她跟你走；其次，要等她跟上来；除此之外还要小心收拾靠上来的僵尸。回程的途中在餐厅多收集一些回复的食品。

等你到达Leisure Park时，就会触发"Psychos in a Jeep"事件！在这里你还可以遇到Sophie，可以连同他一起送回去。我建议你沿着南边的墙一路摸回Paradise Plaza，尽量不要被他们发现，千万别去硬闯，不然这些疯子，还有丧尸和幸存者会让你手忙脚乱的。回到Paradise Plaza之后一切就好多了。

Out Of Control

地点	Wonderland Plaza
人物	Adam MacIntyre
时间	9月19日晚上9点

在做这个任务之前，与我在"Case 1-2 Backup For Brad"中建议的那样，先去Leisure Park触发"Psychos in a Jeep"事件（有关这个事件请参看后面"随机事件"部分的介绍），拿到那把威力十足的M60机关枪，以后的事情就轻松多了。

进入二楼中央的Space Rider去使用面板，小丑Adam会挥舞着两把电锯出现在你的面前。由于有了M60机关枪，这个跳梁小丑简直不堪一击，只要趁他杂耍的时候向他射击即可，5枪就可搞定收工。

打败他之后可以得到ID Key，使用ID Key可以打开Space Rider平台找到Greg Simpson，他知道通往Security Room的秘道！就在女卫生间的后面。把他护送到那里是一个比较艰难的过程，Greg会跟着你，所以也要给他准备一个武器。击败Adam之后可以在Space Rider平台上拿到他的电锯作为武器，并且在耐久度消耗完之后可以在这里反复拿取！

Japanese Tourists

地点	Wonderland Plaza - Sir Book-A-Lot
人物	Yuu、Shinji
时间	9月19日晚上10点

如果你想完成本任务，最好能在"Out Of Control"任务之前完成本任务，否则一路上丧尸的数量足以阻止你顺利完成任务。如果你不能和日本游客交流，可以在书店里找一本日语书，在护送他们回去之前先要和他们废话半天，这里要耐心！他们可以携带武器，最好能给他们一些。

Shadow of the North Plaza

地点	North Plaza
人物	David Bailey
时间	9月19日晚上11点

你可以North Plaza一个尚未完工的商店里找到David Bailey，他会告诉你一个悲伤的故事，不过这和你没有什么关系，你只要把他送回Security Room即可。如果你已经完成了"Out of Control"任务，女卫生间的捷径是上上之策！在路上他会受伤，最困难的时候你要把他拖过去。

Lovers

地点	Wonderland Plaza - Run Like The Wind
人物	Tanya、Ross
时间	9月20日上午7点

这一个任务难度很大，因为时间太紧了！本任务一般会在Case2-1时出现，不过Case2-1本身时间就不够啊，想完成这个任务，时间就更少了。就算你在Out Of Control这个分支任务中打开了女卫生间的房间抄近道也不会有多大改观。

你在Wonderland Plaza的Run Like The Wind商店找到Tanya和Ross的时候发现情况相当棘手：Ross已经受伤，可能没治了，而Tanya则拒绝单独离开。如果你再追问下去，Ross会提出向你要一只手枪来自卫，如果你手头恰好有一支手枪而你又给了他，他会马上自杀。（当然，拍下这么感人的照片会捞到大量的PP）而其后Tanya也会拒绝离开。

最好的办法是，一直和Tanya谈话施加压力，而且手里不要拿枪！他们最终会同意和你一起回Security Room，你要背着Ross，让Tanya跟着，最好给Tanya什么武器，比方说球棒或者霰弹枪，否则她几乎死定了。Tanya需要重点照顾，因为她一不小心就会冲到丧尸堆里面去。万一Tanya死了，你还是可以继续背着Ross回去，他会感谢你，但却没注意到女友已经丧命……可怜的人，感人的故事。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

The Hatchet Man

地点	North Plaza - Crislip's Home Saloon
人物	Cliff Hudson
时间	9月20日早上8点

这一个分支任务难度很大，它会出现在Case 2-2或者2-3之间，如果这个时候你去尝试的话，将会非常困难，因此我推荐最好等到Case3或者是Case4的时候再去。另外在开始任务之前，最好在North Plaza的厕所去存个档，这样就算任务失败，重来也会轻松一些。

Cliff躲在North Plaza的一处五金店里，他主要的攻击方式就是他的斧子，不过在战斗的第二阶段，他也会偶尔扔个炸药什么的。请注意，这里没什么回复药品，除非你有足够的运气。在战斗之前准备好，带上一切能用上的东西。

战斗的第一阶段不算很难，他不断挥舞着他的斧子向你冲上来，攻击很难躲开。如果你能用霰弹枪击中他的头部，他会单膝跪下眩晕几秒钟，趁机靠近用刀砍吧。

战斗的第二阶段难度更大，他会经常躲开你的攻击(如果你在这时拍照，可以赚取大量的PP值)。手里有枪支的话，可以在他扔炸弹的间隙向他开枪，他在架子上是无法移动的，当然，他也不会总是这样挨打，时间长了他一定会下来揍你。

打败Cliff之后，可以得到Empty Store的钥匙，当然，还有他的斧子。Empty Store的钥匙可以打开Crislip's Home Saloon的门，里头有三个需要你去护送的幸存者。幸运的是，他们每个人都可以持枪开火。在Huntin' Shack里找一些霰弹枪给他们，回程旅途非常轻松。

The Coward

地点	Al Fresca Plaza - McHandy's Hardware
人物	Gordon Stalworth
时间	9月29日上午9点

你找到这家伙的时候，他正躲在McHandy's Hardware商店的后面。你要和他费很多口舌他才会跟你走，必要的时候你需要给他的脸上来上一拳，之后他才会老老实实跟你走。带他回到Security Room，护送他回去并不难，因为他手里就有枪，而且不需要带什么东西。

Restaurant Man

地点	Paradise Plaza - Jill's Sandwiches
人物	Ronald Shiner
时间	9月20日早上11点

Ronald躲在Paradise Plaza的Jill's Sandwiches店里，你需要给他弄点吃的，他才会跟你走。去Colombian Roastmasters商店的楼上取一些橘子汁给他，他就会跟你了。剩下的任务非常简单，塞给他一把枪，把他弄回Security Room。

Mark of the Sniper

地点	Entrance Plaza - Estelle's Fine-lady Cosmetics
人物	Hall一家
时间	9月20日下午4点

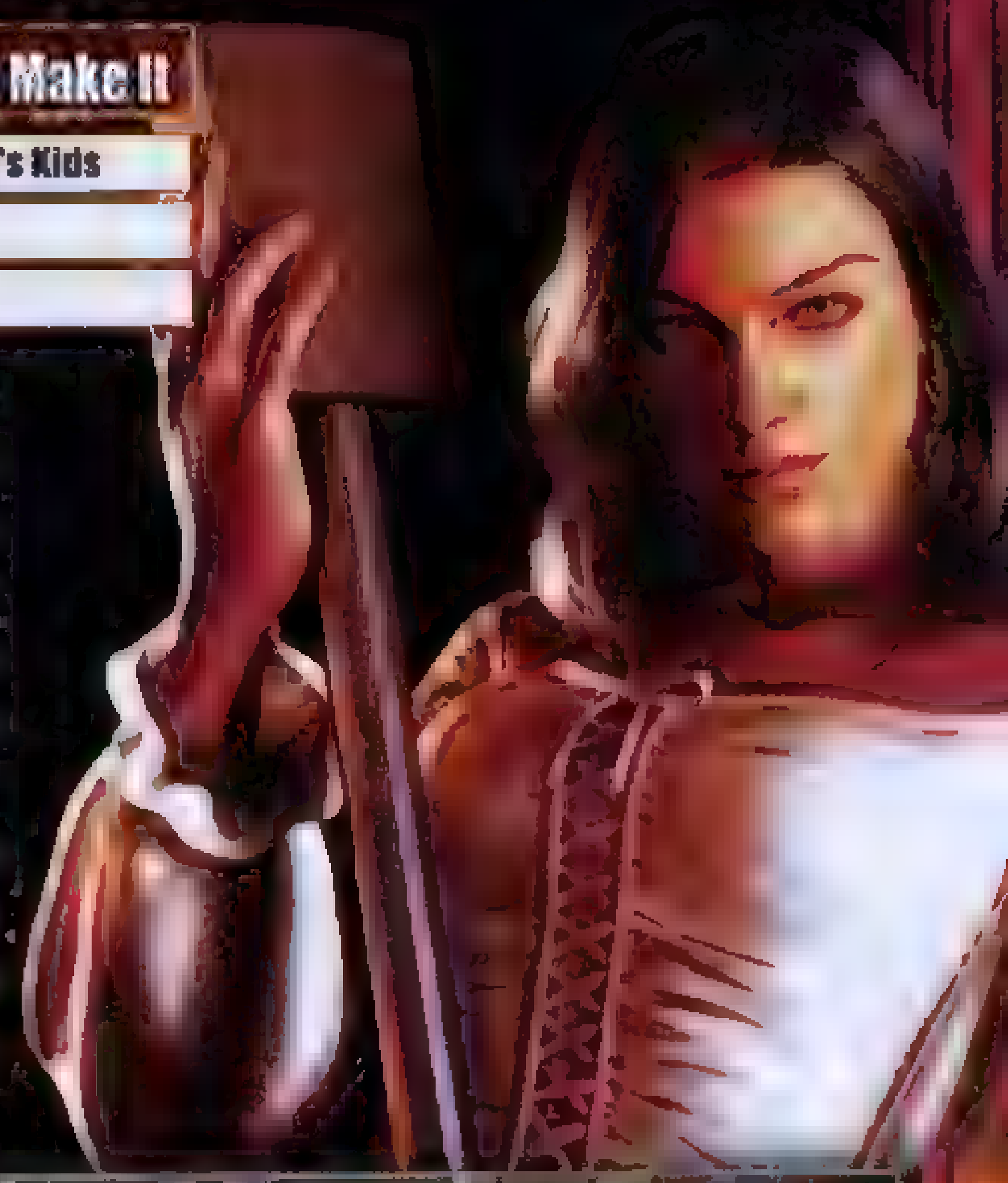
接到这个任务后来到Entrance Plaza即可触发剧情，对付他们的办法和之前Case 2-2 Rescue the Professor中对付Carlito的办法差不多，只不过这一次有三个狙击手，在你专心对付其中一个的时候，其他的两个人还在向你开火，不过只要你能想办法干掉一个，后面的就轻松多了。

Wayne会在Estelle's Fine-lady Cosmetics的商店出现，他可以使用轻机枪或者霰弹枪，你可以护送他回到Security Room。

如果你想完成下面"The Woman Who Didn't Make It"以及"Antique Lover"的分支任务，在这里也可以试着一并完成。

The Woman Who Didn't Make It

地点	Entrance Plaza - Gramma's Kids
人物	Jolie Wu
时间	9月20日下午4点



Jolie Wu在Entrance Plaza一楼的Gramma's Kids商店，你首先要解决"Mark Of The Sniper"中的狙击手之后才能到她那里，她会告诉你她的朋友Rachel还在楼上的Ladies Place商店中。上楼找到Rachel，记住在她们见面拥抱的时候拍一张照片！两个人都不能使用武器，所以沿途你的压力会大一些。

Above The Law

地点	Wonderland Plaza - Lovely Fashion House
人物	Jo Slade
时间	9月20日下午1点

Jo Slade是一个(肥胖的)女警官，她在Lovely Fashion House那关押了四个乱来的小女孩，你不去管这几个小女孩的话，她们只有死路一条。要完成这个任务，最好第一次遇上就直接搞定，Wonderland Plaza的回复物品和武器都不是很多，在这个任务之前要做好充分的准备。

商店里摆放的柜台是你天然的游击战场，她追过来的时候就跑，趁机回头给她一棒子或者什么，然后不要恋战继续奔跑。中途她有可能被柜台卡住，那你就更不要留情了！如果她想去攻击人质，更是你收拾她的大好时机。干掉Jo以后，把Kay和剩下的几个人都带回Security Room，这一路比较困难，尽量给她们准备一些武器和补给品吧。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

Antique Lover

地点	Entrance Plaza - Ned's Knicknackery
人物	Floyd Sanders
时间	9月20日下午4点

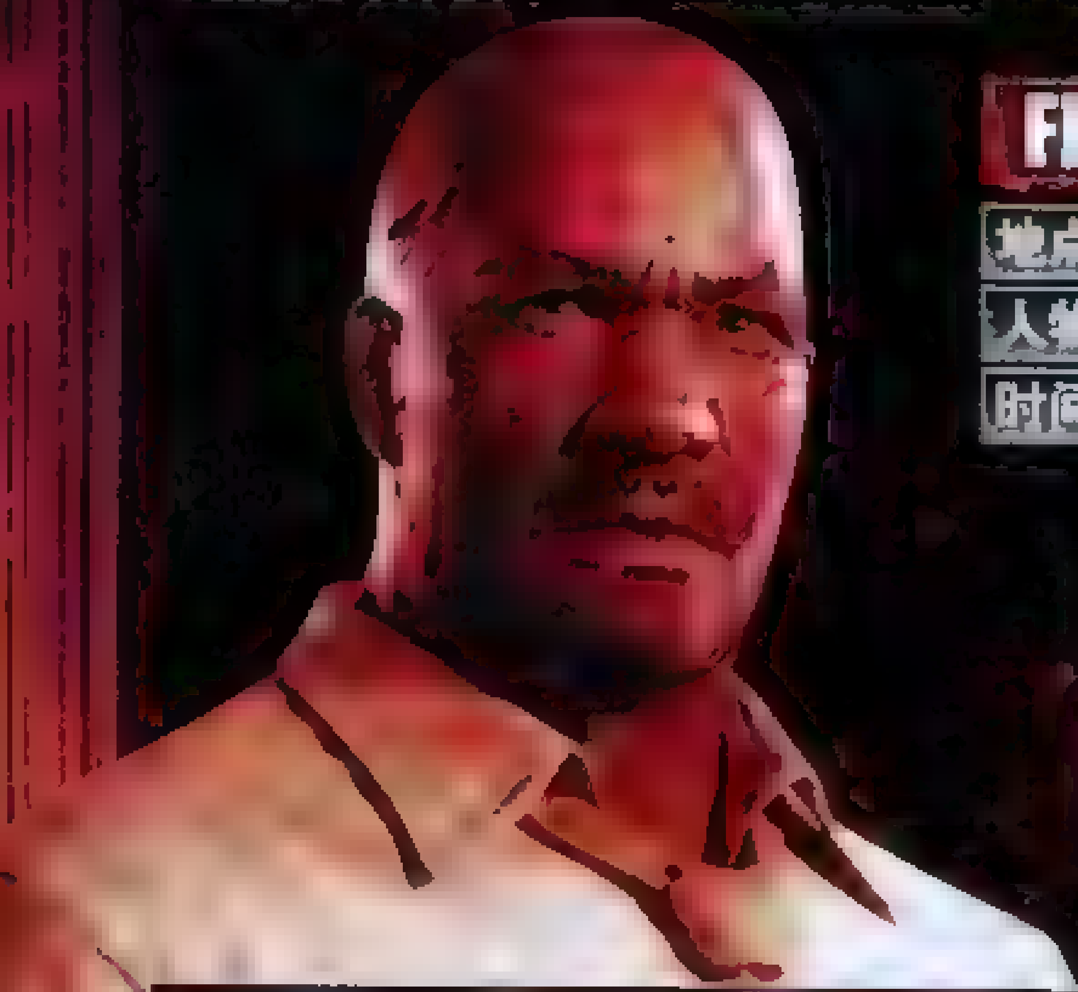
Floyd出现在Entrance Plaza 的Ned's Knicknackery商店，想把他护送回Security Room也要费不少口舌。你要把他背起来，不过也可以把他放下，让他自己走一小段，虽然他走几步就要喘上一阵……对了，Ned's Knicknackery还是游戏中为数不多的有战斧可拿的地方。不过战斧的挥舞起来太慢了，用处不是很大。

A Strange Group

地点	Paradise Plaza - Colby's Movieland
人物	Sean Keanan
时间	9月21日中午12点

在20日下午两点左右的时候进入Paradise Plaza触发"True Eye Cultists"事件之后(详见后文"随机事件"部分)才会出现这个任务，请先做好准备再来战斗，这里你没有多少武器和回复道具。进入电影院4号厅之后便开始BOSS战，Sean的武器是剑，对你的伤害极大，所以在他攻击的时候最好躲开，当他攻击落空的时候会有一点硬直时间，这是你反击的好时机，注意千万不要太贪婪，因为他的耍剑硬直短得几乎可以忽略不计，而你被他砍上一剑可不是闹着玩的。

击败Sean之后，马上拿起他掉出的剑，用它来杀死从门口进来的邪教徒(也有可能冲进来一堆丧尸)。杀光之后关上门，解救所有的人质。从Sean的尸体上可以获取《Brainwashing》一书，对人质使用之后他们就可以使用武器了。带领他们回到Security Room，拍一张通风管道的照片保存好，马上就会用到。



Floyd the Sommelier

地点	Security Room
人物	Floyd
时间	9月21日凌晨1点

Floyd请求你给他带一些酒回来，如果你在路上找到了酒(Food Court有很多)不妨顺手拿一个，在规定的时间带回来会有10000PP值轻松入帐。

Long-Haired Punk

地点	Wonderland Plaza - Casual Gals
人物	Paul Carson
时间	9月21日早上6点

另一个与疯子有关的任务！Paul是个问题少年，准备给Casual Gals的两个女人找点麻烦，你要在他犯事之前出手阻止他！记得在这个任务开始前给自己多准备一些补给品。

你到达商店后，Paul就会开始攻击你，这里和Carlito的第二战有点类似。你从后面追他，他会不停地扔炸弹，阻止你靠近他，不过如果你跟得足够近，它的炸弹就炸不到你了。Paul偶尔会转身扔出Molotov Cocktail(酒瓶的火焰燃烧弹)，向旁边跳就可以躲开了，之后再上去砍这厮。他偶尔也会喘不过气来，这时候要用枪还是用棒都任你宰割了，打倒以后回到Casual Gals店。

剧情交代过后，Paul想烧掉整个商店！幸好店里有三个灭火器，使用灭火器站在他的脚附近的地方朝火种喷射扑灭火焰，之后再把他身上的火焰扑灭，和他谈话，他会加入你的护送小队，他可以携带武器，那两个女人当中的一个也可以。这里要注意的是，千万别杀了Paul，护送他回到Security Room，在稍后的"Paul's Present"任务里他会给你一个惊喜！

A Sick Man

地点	Wonderland Plaza - Estelle's Fine-Lady Cosmetics
人物	Leroy McKenna
时间	9月21日上午11点

Leroy出现在Wonderland Plaza的Estelle's Fine-Lady Cosmetics商店里面，他并没有什么特别的地方，虽然他说自己有伤，不过自己走路还是没有问题的，甚至还能自己带武器！有家伙的话就给他一把好了。整个任务注意的地方就是他有时候会耽误工夫，多注意他身边的丧尸即可。

Paul's Present

地点	Security Room
人物	Paul Carson
时间	9月21日下午5时

如果你在"Long-Haired Punk"任务中救出了Paul，他会给你一个礼物。因为在撤退的时候你替他保守住了他是一个精神病人的秘密，他会向你无限量提供Molotov Cocktail(酒瓶的火焰燃烧弹)，对付一群丧尸的利器呀！不过每一个燃烧弹都要占用一个道具栏，看来还是贪心不得啊……

Kindell's Betrayal

地点	Security Room
人物	Kindell
时间	9月21日下午3点

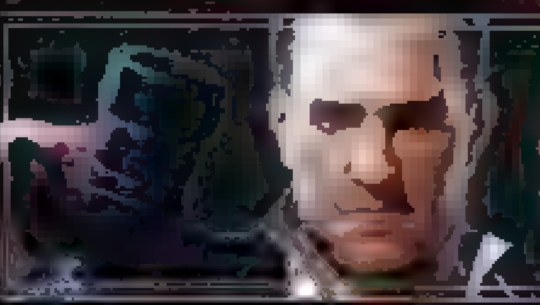
这个任务非常简单，但是却是非做不可的一个任务，一旦你忽略造成的后果不堪设想。Kindell想在Security Room散布谣言，说你承诺的直升机根本就不会来！所以你最好在下午3点之前回到Security Room和他谈话，这样就可以让他再等上24个小时，大家就不会因此发生骚乱，不然的话……如果你想试试后果的话记得先存个档……

A Woman In Despair

地点	Paradise Plaza - Players CD
人物	Simone Ravendark
时间	9月21日下午3点

Simone出现在Paradise Plaza的Players CD商店，她被丧尸咬了一口，非常担心自己会不会也变成丧尸，你需要非常耐心地劝说她，让她相信Isabela可以救她，她才会愿意跟你回到Security Room，她也可以使用武器。

3DM-SMV
www.plumbook.cn



特殊事件篇

游戏中还有一些事件是需要你在特定时间进入特定地点才会发生事件，不过说是特殊事件，实际上在游戏中基本都会触发。这些事件有别于主线流程和支线任务，完成与否并不影响最终结局（实际上都得完成……），但会涉及到游戏最终的评价。

An Insect Infestation

地点	Warehouse
时间	9月19日傍晚

第一天的傍晚时分（大约5点以后的样子）进入商场的Warehouse，会发生丧尸被毒蜂感染的事件（有一段动画）。发生该事件之后，在以后的游戏中只要看见那种站在那里好像在挠头的丧尸，干掉他们后会有毒蜂跑出来，立刻抓住即可成为一种武器。释放毒蜂的效果和在脚下扔一颗手榴弹的效果类似，身体周围一定半径内的丧尸会立刻毙命，在被丧尸团团围住的时候使用相当有效。不过要注意的是，（特别在晚上）用毒蜂杀死丧尸之后会从丧尸身上掉出虫卵，这些虫卵会扑向主角，虽然单个造成的伤害轻微，但是如果数量太多的话也有些麻烦。

Psychos in a Jeep

地点	Leisure Park
时间	9月19日傍晚

第一天的傍晚时分（大约6点以后的样子）进入Leisure Park，会看到三个从监狱偷跑出来的罪犯驾驶着偷来的军用吉普车在院子里屠杀丧尸，但是由于生性残暴，他们不分丧尸与活人，一律疯狂滥杀。（第一次发生此事件的时候还可以救出名叫Sophie的幸存者，她的父亲刚刚被这三个疯子杀害了）如果你不想干掉他们，大可敬而远之地绕开走，如果你干掉他们，不仅可以获得PP值（每人5000PP），还将得到一把威力超猛的M60机关枪（200发子弹，对付丧尸一枪毙命，对付BOSS最多5枪）和一辆耐久度超高的军用吉普车。

干掉他们的方法其实并不是太难，首先，那个司机的脑子不太灵光，经常撞树或撞墙并因此卡住，所以你可以诱敌深入，故意站在一棵树后面等他们来撞你——当然他们通常会直接撞树，并且是锲而不舍地想要把树撞断——显然这是不可能的，那么剩下的时间你就可以用手枪一枪一枪地戏弄他们了，注意稍微站远一点，以免那个机枪手扫到你。

整个游戏过程中大概会碰到他们三次，如果在后期游戏中你能够拿到狙击步枪的话，那么干掉他们就更容易了。

Cletus in the Gun Shop

地点	North Plaza
时间	9月19日

19日下午6点以后来到North Plaza的Huntin' Shack，这里是一家售卖枪械的商店，在这里可以拿到霰弹枪和狙击步枪。不过在首次进入的时候会遇到喝醉酒的Cletus，他对所有进入商店的人都大开杀戒。对付他没有太好的办法，比较冒险的一种是使用Flying Dodge冲到Cletus面前用东洋刀砍，这样造成的伤害要大一些，不过需要注意不能靠得太近，否则又会被Cletus抓住扔到远处。干掉他之后，便可以随意过来拿取武器了。

另外在21日上午10点左右再次进入这里的时候，又会发生部分幸存者占据这个地盘的事件。对付他们不要硬拼，毕竟他们是活人不是丧尸，首先退出门外，会有人过来跟你谈话，这时你可以把之前拍摄的Warehouse楼顶通风管道（就是你每次从Security Room爬出来的地方）的照片给他看，他们就会相信你，并最终跟你走，那么你接下来的任务就是把他们安全地带回Security Room。（他们身上都装备有武器，所以一路上倒也不是很麻烦）

True Eye Cultists

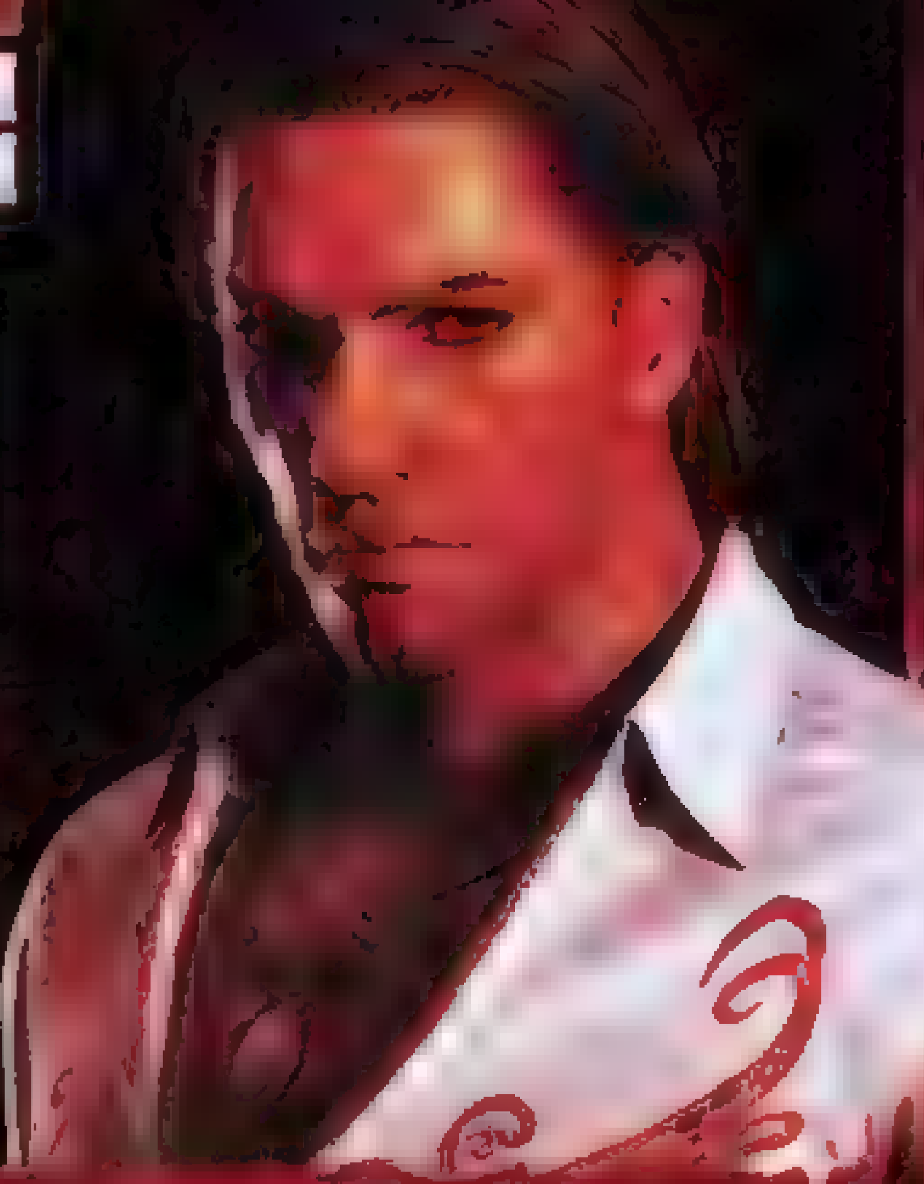
地点	Paradise Plaza
时间	9月20日下午

在20日下午两点左右的时候进入Paradise Plaza就会触发邪教聚众举行仪式的事件，这个名为"True Eye（真实之眼）"的邪教组织的信徒面戴绿色长鼻面具身着黄色雨衣脚穿黄色雨靴，在首次发生这个事件的时候可以救出名叫Jennifer的幸存者，在发生这个事件后，在各处大厅里都会不断遇到聚众的信徒们，干掉他们每人可获得500PP，在做完支线任务中的"A Strange Group"任务后即可彻底消灭邪教，以后就再也看不到他们了。

Nick and Sally

地点	Wonderland Plaza
时间	9月20日

在下午3点左右的时候进入Wonderland Plaza，在东南角的角落会看到Nick和Sally被挂在巨大的玩具熊上，下面围满了丧尸，如果这个时候你手上有毒蜂，那么帮他们解围就会轻松许多。丧尸清理完毕后，找个什么攻击力小的东西（例如地上丧尸的断肢……）扔向他们，他们就下来了，给Nick一把枪，然后送他们回Security Room。



结语

至此，《丧尸围城》全部的任务都介绍完毕了，如果大家有疑问的地方欢迎来信询问。游戏还有一个"无限生存模式"，这个模式中食品数量相当有限，而自身的体力却是不断在衰减的，如何能最大限度地发挥食品的功能和如何最低限度地减小自己所受到的伤害是玩家需要考虑的问题。截稿前世界排名最高的玩家在游戏中生存了10多天之久！按照游戏时间和现实时间的比例（游戏中一天的时间大概是现实中的两小时），这位玩家已经连续游戏了20多个小时……要知道这个模式中游戏是无法存档的啊！不知道哪位有闲工夫的玩家会打破这个记录——

3DM&SMV
www.plumbook.cn

游风艺苑

主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

拿到这期杂志的时候，相信大多数学生读者都已经开学一段时间了，暑假生活的美妙回忆可能都已经珍藏在记忆中了。不过对于卡伦来说，这个暑期依然是在繁忙的工作中度过的。但是，每当随手拿起一封读者来信，字里行间流露出来的支持与关心，还是会让我迅速忘记加班的疲惫。因此，卡伦在这里想再次对大伙说声谢谢！另外，最近经常会收到一些素质很不错的Email稿件，但由于尺寸过小而不得不放弃采用，在此卡伦要提醒大家最好能提供1024×768以上的稿件，以防止因尺寸问题而影响刊登。

北京·syc

不知道大家是否还记得当年Xbox“机器人随肌肉女演武”的演示动画，眼前的钢铁怪物便是作者完全凭借记忆绘制的那台机体。造型细节难免存在差别，但凭借对色彩的娴熟运用，机体的厚重感被表现得非常到位。而大角度仰视的构图，也使画面充满了视觉冲击力。

广州·李沛

克劳德的头部和武器、萨菲罗斯的护肩和衣服、文森特的披风以及原本属于思念体们的装饰带……首先卡伦不得不向作者的“再创造”精神致敬。另外，必须承认这是一幅画风非常成熟的同人作品，无论角色造型、上色技法还是洒脱的笔触，都显示出强烈的独特风格。

上海·Cecetiv

与明贵美加的“高达美少女”有着相近创意的作品，不过画中的机体是来自“《机战OG》系列”的Lion。碧海蓝天之间，行进中的机体金属质感表现得不错，整个画面色彩搭配清新明丽，让人感到赏心悦目。

宁德·−Y.X

《FF XIII》自公布以来，一直都是系列FANS关注的焦点。而作品中那位女主角在画廊稿件中的出现频率也越来越高。这次跟大家分享的属于来稿中风格较另类的作品。不同于原作中那位干练洒脱的女孩，眼前这位带着迷茫眼神的姑娘，似乎更可爱些呢！

重庆·黄永丰

理查德，《VP2》中的最终BOSS，狡诈、阴险、变态……这一切，通过作者对人物气质神态的精准把握，淋漓尽致地展现在这幅同人作品中。此外，线条的使用和画面氛围的营造，也是作品的亮点。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

NDS 游戏原名 ルーンファクトリー 新牧場物語 - 日版

新牧场物语 魔法工厂

投稿人：JXX

初期购入厨房和冰箱的方法

行商人会在每个月第一周的祝日出售冰箱和厨房，游戏开始后第一天正是祝日。由于夏月第一天是节日，行商人不做生意，所以一旦春月错过的话就必须等到秋月才能购入。但是共计2000G的价格初期如何承受？

游戏开始后剧情安排在农场与怪物战斗一次，战斗结束后与ミスト对话时间才会流逝，在这之前时间一直会固定在7点。因此，我们可以在时间固定的时候将田地中相对值钱的树枝、竹笋等放进包中，大约共计1000G左右。

与ミスト对话后立刻来到海滩的码头拿钓鱼竿并钓鱼，只需钓上共记1000G的鱼即可。然后去酒馆或医院将所有物品卖掉，2000G就这么到手了。

需要注意的是行商人的营业时间是AM9时～PM9时，按照以上方法在PM9时以前凑齐2000G是绝对没有问题的。

解除攻击后的硬直动作

除了单手剑外其余的武器或农具使用后均有僵直。在使用后出现硬直动作时按START进入菜单模式，然后再退出即可消除硬直。

本作首周取得了4万多的销量，在最近几年的系列作品中算是一个不错的成绩。

PS2 原名 Saint Seiya: The Hades 欧版

圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇

隐藏要素补遗

挑战模式中不接关打败12名对手后出现天平圣衣版紫龙和水瓶圣衣版冰河，将其战胜后可在其他模式使用。用撒加、迪斯马斯克、修罗、卡妙、阿布罗迪打此模式可得到对应的黄金圣衣版。

另外在生存模式中战胜9人后魔铃出现，19人后莎尔拉出现，29人后艾欧罗斯出现，将其战胜后可在其他模式中使用。

上期攻略限于时间，未能写完全部隐藏要素，本期特对此进行一些补充。感谢天下所有热爱《圣斗士星矢》的朋友！

PS2 原名 战国 BASARA 2 日版

战国 BASARA 2

快速拿解锁武器/防具

最新研究成果表明，在究极难度下的自由合战的“热血！上田城”这一关，是最容易拿到解锁武器/防具的。具体方法非常简单：只要在见猿飞佐助前击碎道路右侧的大石，就可以进入本关的隐藏通道。在隐藏通道中可以拿到1个豪华武具，之后从城顶突袭真田幸村，将其打败后又可以拿到一个豪华武具。这两个武具均有很大的可能变为解锁武器/防具。

经大量实践表明，此法并不能保证玩家100％取得没拿到的解锁武器/防具，但几率确实相当高！再加上过关速度快，绝对比打天下统一模式快很多！

本期Gamehalo DVD mini中有本作的游戏点评，请不要错过。

PS2 原名 FINAL FANTASY XII 日版

最终幻想XII

召唤兽最强技揭秘

在以前的杂志中已经介绍了各召唤兽的取得方法以及最强技的发动条件。在13个召唤兽中，戒律王的最强技是公认最强的，固定50000点伤害。其实每个召唤兽的最强技都隐藏着很多秘密，除了戒律王之外还有不少强者，不过它们的最强技却受太多因素影响，以至于很难在实战中发挥威力。接下来我们就会为大家公开这些秘密！

魔人ベリアス：火属性攻击，基本威力100。

轮回王カオス：风属性攻击，伤害值为攻击对象的最大HP×9，上限为9999，会受攻击对象的属性关系及其防御技能的影响。

死の天使ザルエラ：无属性攻击，伤害值与攻击对象的最大HP相同，上限为9999。

断罪の暴君ゼロムス：无属性攻击，伤害值为（自己的最大HP－剩余HP）×5，会受攻击对象的属性关系及其防御技能的影响。

统制者ハシュマリム：土属性攻击，基本威力为100。

圣天使アルテマ：圣属性攻击，基本威力为250。

审判の灵树エクスデス：无属性攻击，伤害值会根据敌人的不同而产生变化，变化范围在9999以内，或固定30000，会受攻击对象的属性关系及其防御技能的影响。

不净王キュクレイン：无属性攻击，基本威力为150。

密告者シュミハザ：无属性攻击，伤害值为道具“ザビのカタマリ”和普通技“充填击”所造成的伤害之和的1/3。会受攻击对象的属性关系及其防御技能的影响，而且在使用过最强技或道具“ダークマター”之后，积累的伤害之和会变为0。

愤怒の灵帝アドラメレク：雷属性攻击，基本威力为120。

暗黑の云ファムフリート：水属性攻击，基本威力为200。

背德の皇帝マティウス：冰属性攻击，基本威力为110。

戒律王ゾディアーク：无属性攻击，伤害值固定50000，但会受攻击对象的属性关系及其防御技能的影响。

暗黑の云ファムフリート其实就是《最终幻想III》的最终BOSS。

X360 游戏原名 DEAD RISING 版本

丧尸围城

过山车的秘密

游戏一开始，在Out of Control事件发生之前，去Wonderland Plaza乘坐二楼的过山车，坐完一整圈下来之后便会获得10000PP的奖励，在游戏初期可是不小的数字哦！

初期实用秘技

游戏初期，从Security Room的通风管道上出去之后，在天台上会找到Jeff和Natalie夫妇，与他们对话让其加入可各得5000PP，在他们相遇拥抱的时候拍照最高可得10000PP，立刻带他们回到Security Room可获得总共20000PP，那么这样算下来一共可以获得40000PP值！PP值入手后就可以找个地方死掉，之后保存状态退出游戏并重新开始，在游戏初期可反复利用这对夫妇快速升至10级左右，这样游戏就能轻松许多。不过11级之后每次升级需要50000PP以上，所以至少要重开两次游戏才能升级，就不再推荐用这个方法了。此秘技在上期攻略中已有提及，为防止大家看漏特此再强调一遍。

这两条秘技由“因为贪玩和贪婪而发现这个秘技的多边形”提供。

NDS 游戏原名 ようこそ ティンクルの ばら色 ルーランド 日版

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园

小技巧

在第五关的魔幻森林，如果不想花那700块钱，只需按“上、左、左、上、左、上、右、右、下、右、上、右、上”走即可。有其他走法还可以获得宝物。“左、下、下、下、左、上”可获得5000卢比；“右、上、右、下、下、右、下、左、下、左、上、左、上”可获得一个空瓶。

这是一款类似于当年《瓦里奥》的创意之作，汀格尔大叔看起来比瓦里奥还要猥琐百倍啊！

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

　　人设与剧情究竟谁更重要？精美的人设往往会为游戏赢得更多的关注，乍看上去貌似非常有利，但发售前的高人气、高关注度往往会成为最大的压力来源。正所谓“成也萧何，败也萧何”，尤其对于形式相对单一的文字AVG来说，惟一能够保证玩家热度不减的要素就只剩下了剧情。然而对于剧情好坏的判断却又是仁者见仁的事情，也许这边感动得无以言表但换一个人则什么感觉都没有……

　　本次为大家介绍的两款游戏正如前面说一样在人设与剧情方面侧重点不同。《夜刀姬斩鬼行 剑之卷》的人设便是其最大的亮点之一，横田守的金字招牌对于各位同道中人来说，其号召力是毋庸置疑的；而相比之下《妖人》的角色就略显逊色(PS2原创角色还是不错的……)，但角色间的错综关系以及对人性的思考却为它赢得了高分。如何选择？那就要看你了。

所做的这一切，都是为了能够与你在一起！

《妖人 幻妖异闻录》 PS2

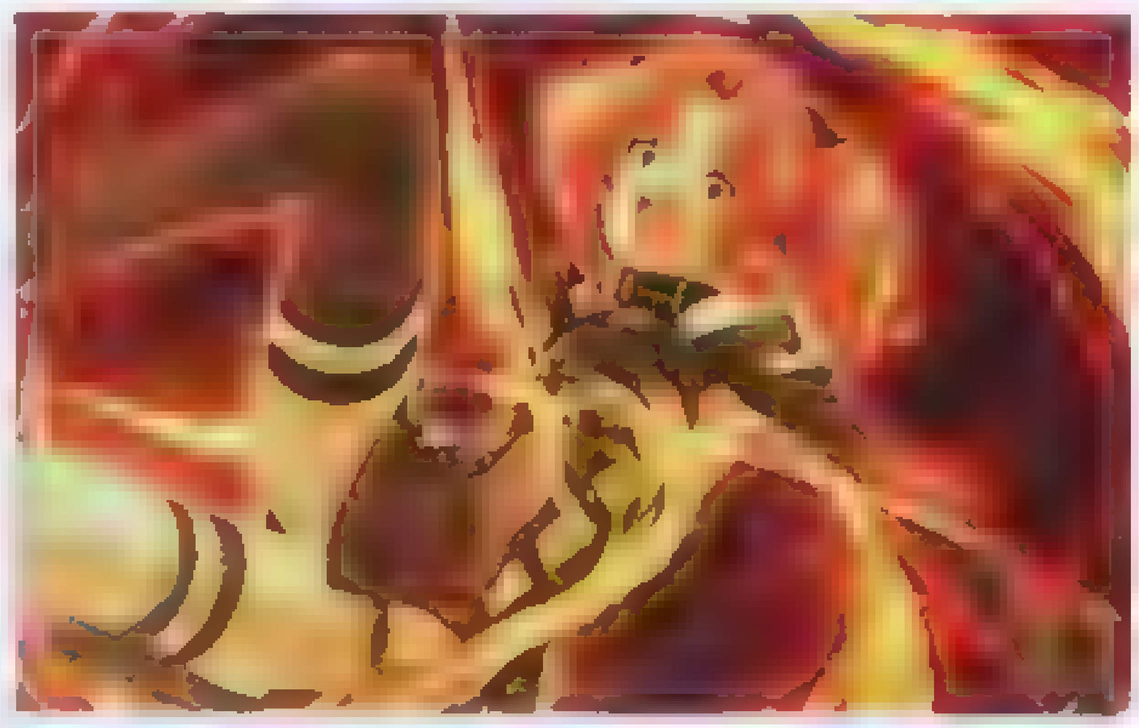
发售日：2006年8月31日　发行商：Dimple

画面：★★★★☆　人设：★★★★☆

音乐：★★★☆☆　剧情：★★★★☆

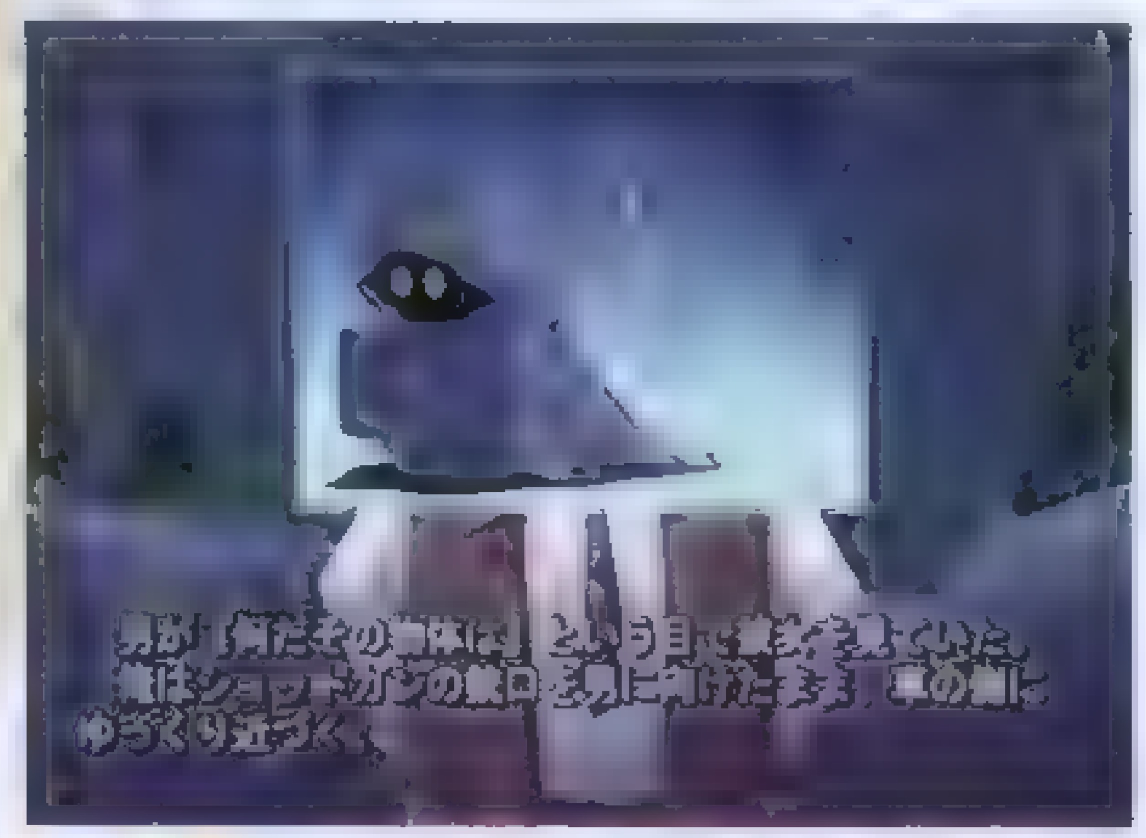
1 妖人病

　　在这个世界上存在着一种被称为“妖人病”的奇怪病症，其正式名称为“后天全身性特殊遗传多种变性症”，简称(ASSHS)。患上这种未知疾病的人也许前一秒钟还是普普通通的上班族，但一旦病发就会获得超乎常人的灵异能力，程度严重者的身体甚至会改变形态。战后不明原因地大肆出现这种症状，而对于一般人来说控制所获得的强大能力基本是不可能，因此妖人袭击事件越发频繁。政府不得不将呈现妖人病病症的人集中流放到名为神泽市的某沿海城市并派自卫队将整个城市封锁了起来。而那些病情逐渐加重的妖人则被送到城市的外野、位于大海之中的孤岛，借助那里的专用医疗设施控制、缓解病情恶化—这些当然只是官方的说法。



2 雨夜逃亡

　　少年武部凉一便是这个城市的一份子。从五岁起他就一直被关在孤岛上的“医院”里，现如今已经是第8个年头了。在一次意外中凉一逃了出来，并在孤岛的森林中迷了路。在森林中，凉一遇到了一只狐狸，随后他便隐藏起来并细心喂养它。然而最终他们还是被警备员发现，凉一也为此惨遭毒打，这时狐狸忽然变成了一个少女！在赶走了警备员后少女对凉一说：“作为感谢你陪我一起玩，让我来帮助你一起从这里逃走吧！”就这样，凉一在这个自称铃的少女的帮助下，借助她拥有的用语言支配人类的能力逃离了小岛。



3 背叛与信任

　　在顺利逃到神泽市后，凉一与铃遇到了身体已经开始发福的大叔。原本凉一想通过劫持的手段获得足够让他与铃逃出城市的食物、衣服与路费，但在交谈中，大叔对他们非但没有怨恨之心还提出了不少忠告，当看到被大雨淋湿的铃时更是将自己死去女儿的衣服送给了他们。对于凉一来说，还是第一次陌生人能够这样替自己着想，一种强烈的罪恶感由凉一的心中升起。然而就在凉一与铃表明了自己身分的时候，听到“妖人”这个词，原本和善的大叔彻底改变了态度。“你能理解一个父亲看着自己女儿死在面前却无能为力的心情吗！”虽然明知道自己的女儿是被另一个女性妖人所杀，但大叔还是在感情上无法接受同样是妖人的凉一站在自己的面前。对于凉一来说，他既不希望杀死别人，更不希望被别人杀死。而当他看到枪口指向铃的时候，惟一做的事情就是挡在了中间……

4 逐步逼近的威胁

　　看着缓缓倒下的凉一以及他胸前衬衫渗出的鲜血，大叔终于意识到所谓的“妖人”其实与自己是一样的，而当听到少年凭借那一点点残存的意识也要阻止少女攻击自己的时候，他决心一定要倾自己所能帮助他们。就在凉一与铃正在享受平静的校园生活的时候，危险正一步步向他们逼近。为了处理越来越多的妖人突发事件，政府终于秘密成立了对妖人专用追踪部队，专有代号为“Dominion”(支配与控制)。Dominion接到的第一个任务就是要将在逃的凉一带回孤岛研究所，而调查的范围已经越缩越小了……

夜刀姫斬鬼行 剣の巻

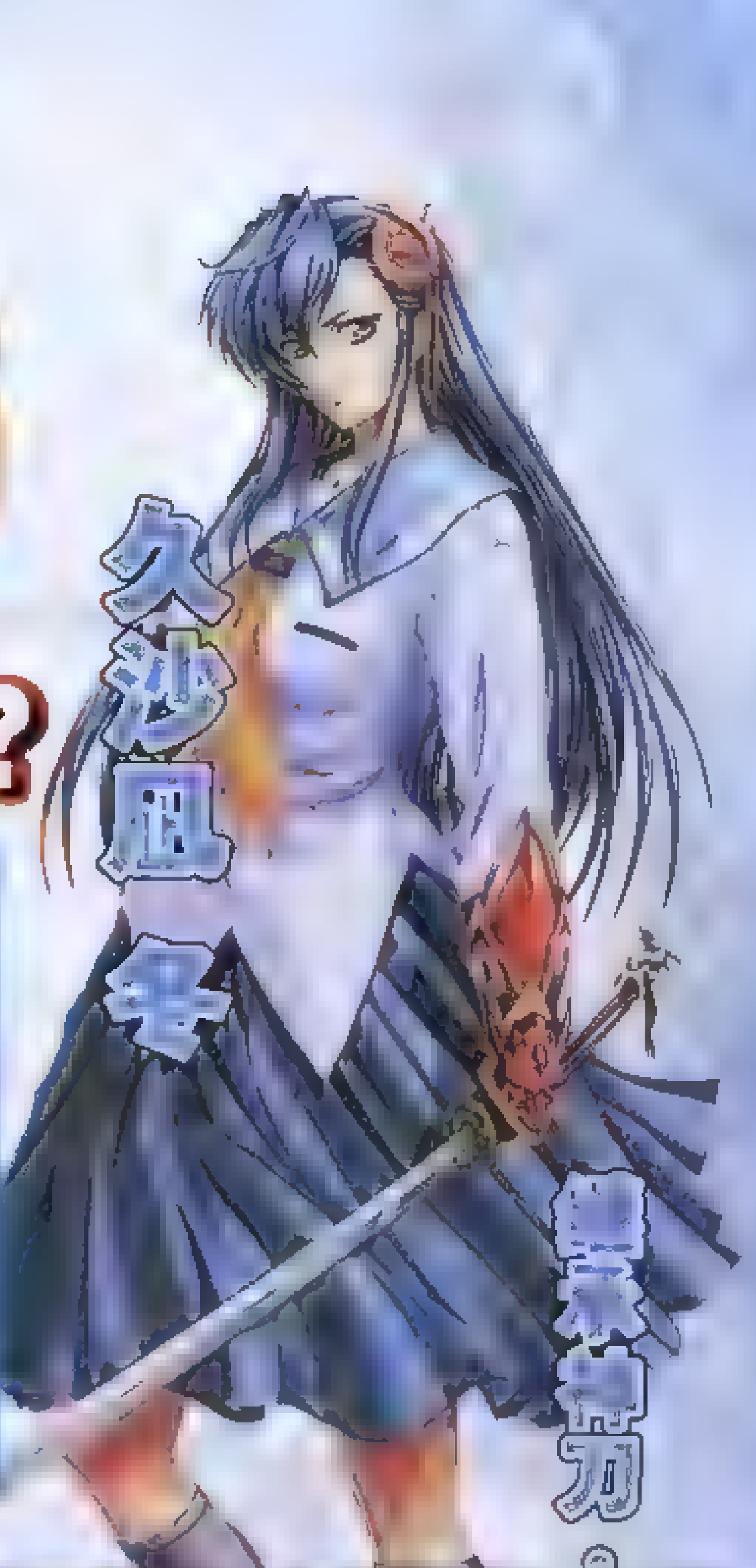
やとひめざんきこう

用什么才能够救赎自己内心的邪恶？

《夜刀姬斩鬼行 剑之卷》PS2

发售日：2006年冬　发行商：Nine's fox
画面：★★★★★　人设：★★★★☆
音乐：★★★★☆　剧情：★★★★☆

《夜刀姬斩鬼行 剑之卷》的前身是在2005年12月在PC上推出的传奇类文字冒险游戏《夜刀姬斩鬼行》，讲述的是从太古时代开始便以捕猎人类为食的“鬼”与将守护民众为己任的“夜刀一族”在经历了漫长的岁月之后依然进行着激战的故事。熟悉PC同类型游戏的玩家相信一眼就能认出，担任本作角色设计的是著名插画家横田守和土代昭治（相信不少人都会把他的作品误以为是横田守的……）。本次就先向大家带来游戏中3位性格截然不同女主角的介绍，相信横田守笔下性感丰满、独具魅力的少女一定会迫使你继续关注这款难得的佳作！



久沙凪 冬

继承神刀、背负着悲惨命运的少女

冬的实际身分是世代传承使用能够狩猎鬼的神刀“蓬”的久沙凪一族的次女，原本继承神刀的是她的姐姐，但在姐姐下落不明之后便通过自己的实力成[illegible]虽然拥有高雅稳重的举止，但严重缺乏外界常识性的知识，更由于不会处理人际关系而显得与周围格格不入。性格方面，虽然坚毅顽强，但仍然有天真脆弱的一面，而过高的自尊心更是为她招来[illegible]

水口 结华

高举正义大旗的剑道部学妹

典型的热血行动型女主角

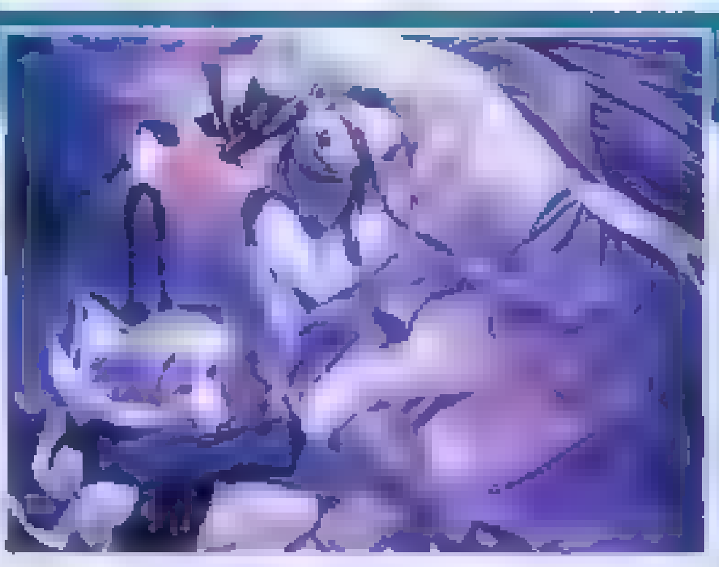
[illegible]注起这个名叫长峰悠马的男人

桐生 月子

拥有神之刀法的沉默少女

同属于夜刀一族，桐生家[illegible]天王之[illegible]桐生鹰征的妹妹。察觉到主角长峰悠马体内力量的觉醒，月子被派到了他的身边进行监视。月子的实力已经达到了神的领域，即使是冬也不是对手

STORY



“夜刀神”是古代九龙神之一，然而人们由于忍受不了龙神的肆虐，利用夜刀神的一只角打造出了神刀“夜斗刀·蓬”，而当时的武将壬生一族便是凭借着这把神刀最终成功将龙神打倒。被打败的夜刀神分裂成肉（肉体）、魂（灵魂）、魄（力量）三个部分。其中象征其存在的“肉”被壬生的后人封印了起来；代表其实力的“魄”则陷入轮回不知所踪；惟独体现其本质的“魂”变为千万个碎片散落到人间。这些由绝对的暴虐、残忍以及邪恶中剥离出来的碎片被称为“鬼垢”，被它附体的人会迅速引发出内心中的黑暗面，进而变身为异形怪物（也就是人们眼中的“鬼”）到处杀戮。要想祛除鬼垢只能依靠神刀“夜斗刀·蓬”，而只有被神刀接受的壬生一族的后人才能够完成这一仪式。为此，这些人背负起了长达400年的斩鬼之行，而后人将传说中击退了龙神的勇者及其子嗣称为——夜刀一族。

游戏动漫园

GAME & ACG GARDEN

我得承认自己其实是挺怕看恐怖片的，只要看过都必定过目不忘，而且还会在周围环境貌似有点来的情况下条件反射地充分发挥大脑自行想像的功能……但由于这就是人生的关系，恐怖片总有一股摄人心魄的魔力驱使我想去了解，去感受。于是在迫切想碰触这类东西时学会了自我暗示：

胆大是胆大者的通行证，胆小是胆小者的墓志铭，看吧，在那苍白的天空中，飘满了死者弯曲的倒影。

告诉你吧，恐怖，我不相信！

所以，12月，华丽丽地来侵袭我吧！（你们一定知道我指的什么……）

一直在追4月动画《寒蝉鸣泣之时》的朋友，在得知这款原为同人作品的PC游戏将移植家用机的时候，或许也会和我一样心潮澎湃吧？如今在动画正走向完结的同时，随着游戏资料的更新，各个引人注目的情报点也有了比较详尽的公布！有悬疑惊悚推理作品情结的读者，不妨来关注一下。

同人游戏史上首次移植PS2，你[illegible]吗？

原作是以昭和五十年代(1975年~1985年)架空村落·雏见泽村为舞台、取围绕村子自古传承的习俗“绵流祭”引发的神秘连续离奇死亡事件为题材而创作的音响小说。最初只是在日本同人志展会上发售了同人游戏，之后则于2004年5月在公式网站上发布体验版，一时人气暴涨。“充斥着日式恐怖要素的猎奇杀人手法”、“真正性质推理要素的引入”等一般同人游戏中难得一见的作品类型，密布全篇的谜团与伏笔，切实糅合的高完成度剧本，还设立了供玩家交流推理的团体站点，令其作为同人作品，也有高达10万枚的销量，成为继《月姬》(TYPE-MOON)以后的又一热作，并连同《月姬》、“《东方》系列”并称三大同人游戏。

该作号称正确解答率为1%，此次的PS2版同样融入了这番精神。以深不可测的难解之谜为基础，追加新剧情、选择分支、事件CG等要素，力图让玩过原作的玩家也产生从未体验之感。身为卷入诡异事件的主人公，你能否穿越这充满疯狂虐杀的窒息氛围逐步接近事实的真相？在自身视觉与听觉的引领下，以身心来感受这场血祭之旅吧……

ACG [illegible]

[illegible]

1. 圆润人设：由笔触柔和的人气插画家rato操刀。不过似乎不如动画那么萌了……

2. 新增剧情

选自原作			新增	
鬼隐篇	目明篇		盥回篇	
绵流篇	罪灭篇	+	凭落篇	+ α
祟杀篇	皆杀篇		澪尽篇	
暇潰篇				

原作者·龙骑士完全监修新增剧情，不同于原作的另一个结局！

3. 选择分支：相比原作的特大变更！由前面的选择影响后面情节的展开和恐怖度。

4. 原创背景：Media Vision担当PS2版背景画面绘制，不输剧情！

5. 强化音效＆事件CG：更加真实的恐怖感，尽情体验雏见泽的愉快生活和惨剧的恐怖场景吧！

6. 新作音乐：志贺千代丸，5zizz，期待能赋予有别于动画的崭新魅力！

[illegible]

寒蝉鸣泣之时 祭　预定12月发售	
厂商	Alchemist
机种	PS2
类型	AVG

[illegible]

昭和58年初夏。今年的6月，酷热来得比往年要早，从白天到傍晚都能听到蝉儿的鸣唱……欢迎光临远离都市的地狱寒村雏见泽，这里人口不足2千，却每年都会发生——

～雏见泽村连续离奇死亡事件～

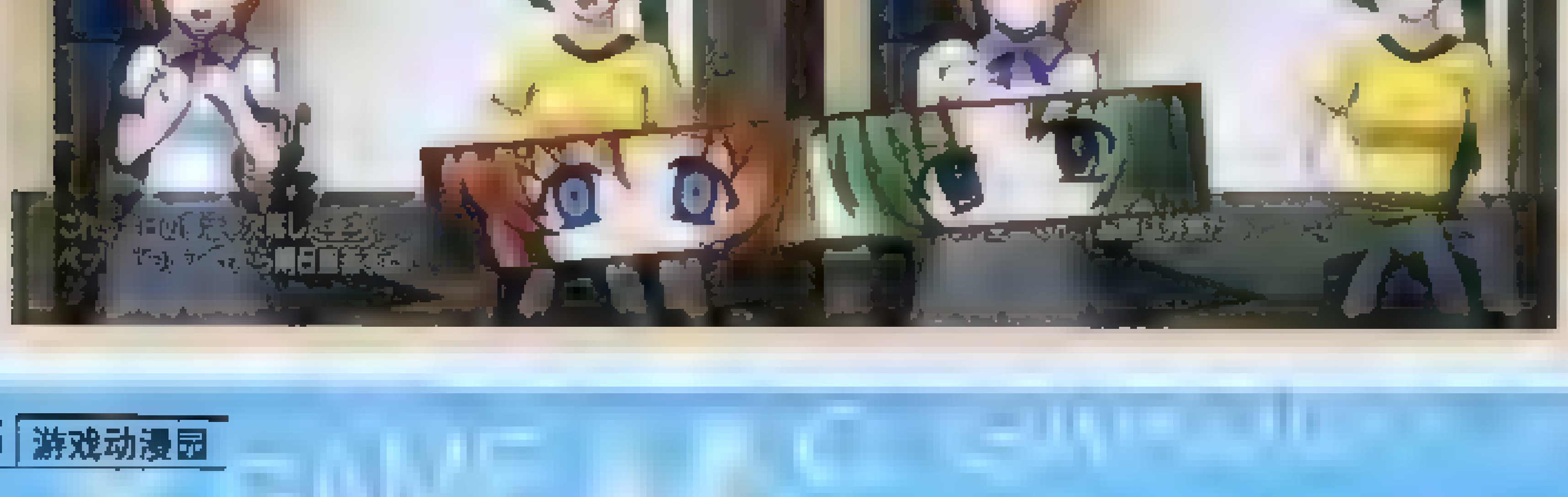
每年6月特定的1天，总会有1人死亡，1人失踪。围绕大坝水库争斗的连环死亡惨案，隐藏着的种种怪异事件，是阴谋？偶然？抑或作祟？惨剧不可避免吗？除了屈服就别无他法吗？

但是，还不能屈服。

一切，就等身为玩家的你来看破真相，凿开命运的锁链。

◆恐惧的产生，始于时隐时现的“可疑”。

从城里搬来雏见泽村的主人公前原圭一很快和四个女孩龙宫礼奈、园崎魅音、北条沙都子及古手梨花成为好友，然而这种快乐的日子却在某一天被前来造访的摄影师富竹打破了……从他那里圭一听说每年村里都会发生诡异事件，此后刑警大石的出现，更证实了他的说法……

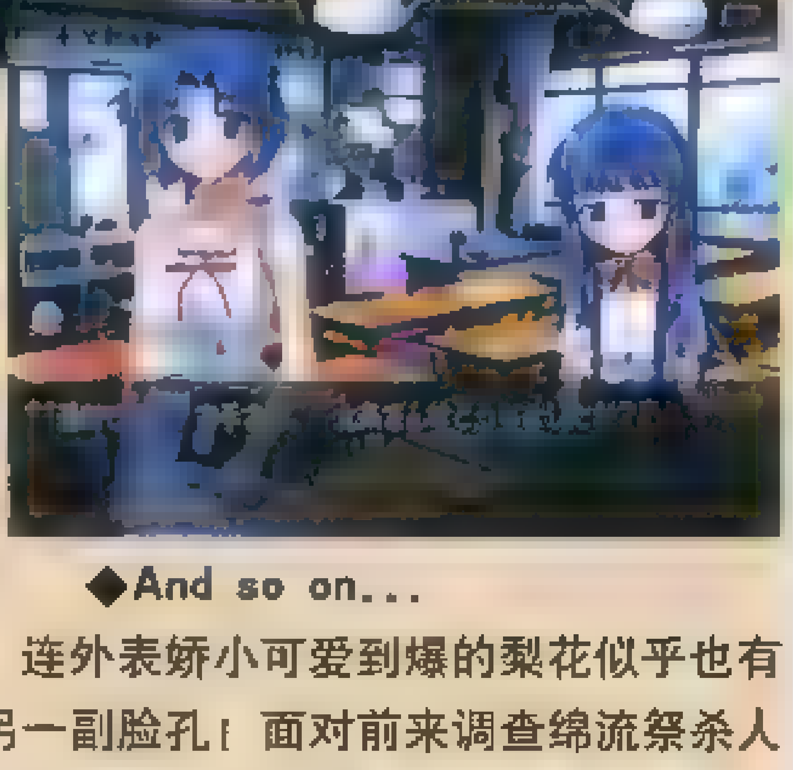


◆悲惨的蔓延，只因为触犯了“禁忌”！

圭一偶然认识了魅音的孪生妹妹诗音，并在绵流祭当晚受其引诱联合富竹和一个叫鹰野的女人踏足神社祭具殿，殊不知这正是悲剧的开端……

◆癫狂的极致，是谁变成了“鬼”……？

圭一决定代替沙都子失踪的哥哥好好保护她，却眼睁睁看着她整日深受叔父的折磨而无能为力。看着痛苦的沙都子，心痛到陷入癫狂状态的圭一做出了一个决定……

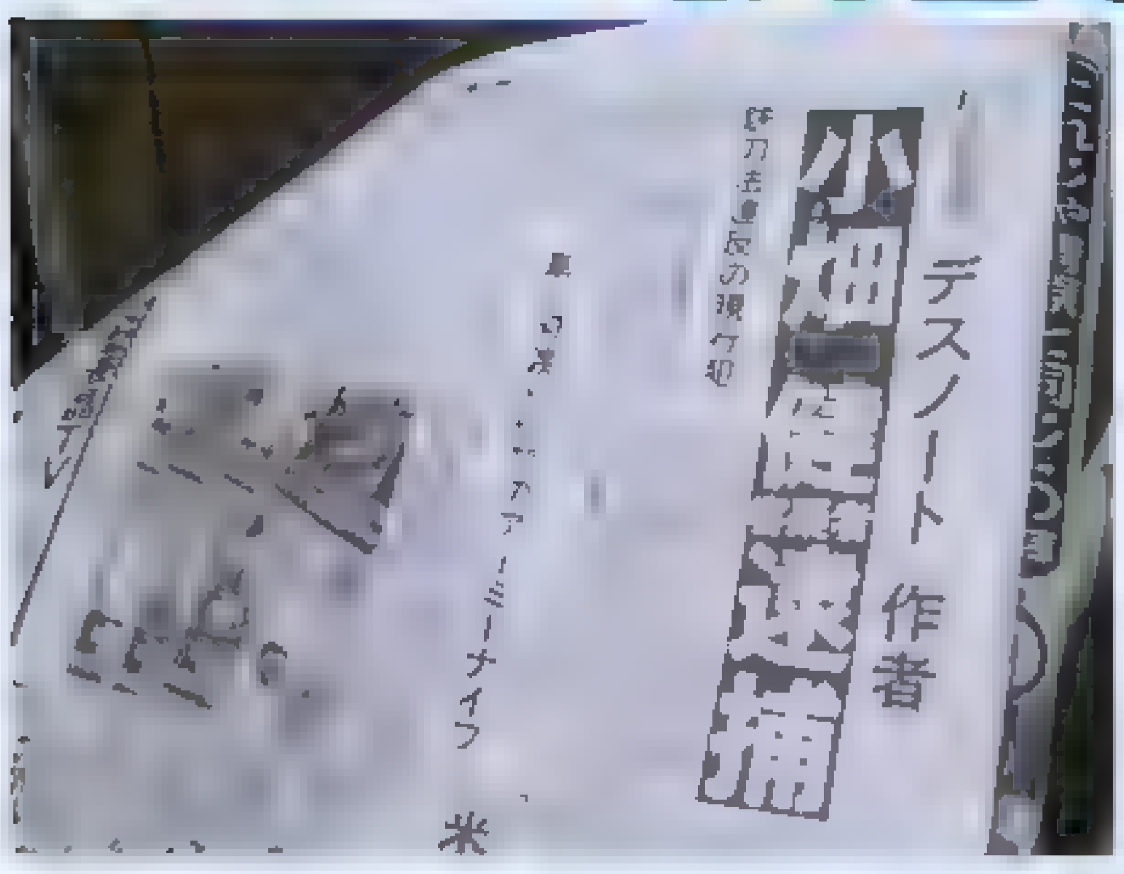


◆And so on...

连外表娇小可爱到爆的梨花似乎也有着另一副脸孔！面对前来调查绵流祭杀人事件的大石，圭一试图了解内幕，却发现所有的昔日好友都在隐瞒着什么。察觉到异样的他采取了谨防打草惊蛇的行动，全然不觉从某个角落射来的冰冷视线……

新闻 NEWS 相关要人祸事连连，《死亡笔记》蒙上阴影？

PICK UP



凭借《棋魂》、《死亡笔记》而闻名的37岁漫画家小畑健，9月6日因非法持有刀具而被认定违反1958年公布的《配刀法》，在东京都武藏野市被日本警视厅石神井署逮捕。小畑健于9月6日0点45分左右停在东京都练马区大泉町路上的车上，被发现藏有一把刃长8.6cm的折叠式军刀，而自明治维新以来颁布的“废刀令”中，已明确规定不得携带刃长超过6cm的刀。据透露，当时小畑健由于关闭车灯驾驶汽车引来警员向其问话，结果连带被发现藏有军刀在车内，被逮捕后因反省态度良好，当天下午小畑健便获得释放。虽然他事后辩解刀是为了露营而准备的，因无法找到其他刀代替才携带了非法的刀具，但违反了《配刀法》就被认为是安全隐患，即使是公众人物，也逃不脱被追究责任的干系。事件发生后，对于广大FANS最担心的《死亡笔记》TV版动画和真人电影后篇是否会因此延期的问题，据说集英社的反应是“应该不会有什么影响”，暂时也不会收回市面上的小畑健作品。但尽管如此，在动画、电影上映前夕出了这种事，始终是不太好。

祸不单行。就在第2天，又传来了担任《死亡笔记》电影版摄影监督的高濑比吕志(50岁)因脑梗塞逝世的消息！继前不久的堀部秀郎、铃置洋孝后，这已经是今年日本ACG界失去的第3名从业人士了。接连发生2件糟糕事，《死亡笔记》动画和电影的前路会如何呢？衷心祈祷届时别生变故才好。

揭示板

动画频道AT-X 10月开设女性专属板块

日本CS动画专门频道AT-X从10月20日开始将开设面向女性观众的播映板块“动画女子部”，分别在每周5的10点、21点和每周2的14点、24点播出。该板块致力于成为女性向动画作品的应援力量，对平均每月播映超过80部动画的AT-X来说是首次具有战略性意义的栏目设置。预定第一部登陆的动画为改编自手机恋爱模拟游戏的《月桂树的王子们》，并邀请声优谷山纪章在播出前后助阵

垣野内成美绝美画集发售

由田中芳树原作、垣野内成美绘画的漫画《药师寺凉子怪奇事件簿》在迎来系列10周年之际，特别推出完全画集《Flawless》！以年代为序，收录了包括未公开画作在内的60幅超华丽美图，并附录田中芳树短篇小说和有趣的特别企划等，垣野内成美10年间涉足小说・CD・漫画多领域的集大成，在此凝结！令人大跌眼镜的是该画集一经推出就很快被抢购一空，目前想买到可说是十分困难(十六夜乱入：我的泪啊就如那滔滔江水……)。

动画 ANIME 《新世纪福音战士》新剧场版锐意制作中！

PICK UP

“见过抢钱的，却没见过这么能抢钱的！”也许我们可以用这句话来形容这条消息……曾造就一股社会现象的90年代代表动画《新世纪福音战士》睽违11年，将再次推出剧场版新作！

仿佛是步之前《Z高达》剧场版的后尘，《EVA》“新剧场版”以四部曲的形式登场，分别是前篇(07年7月公映)、中篇(08年1月公映)、后篇+完结篇(08年6月公映)。对此官方的说法显得非常猥琐，称前、中、后篇由于是重述TV版的情节，因此会再使用部分原画，不过音效和背景都是重新制作拍摄，所以也算得上是“接近新作”的形态；且当年的最后2话留下了“结束方式难以理解”的遗憾，虽然后来又制作了2部剧场版，但FANS间的争议始终很大……为了终结怨念，遂以完全新作的“后篇+完结篇”围绕最终2话进行再描绘。

目前已确定的是前篇的故事剧本依然由庵野秀明担任，执导过电影的樋口真嗣也已完成新作分镜头剧本，并将动用3DCG等最新技术来制作。“痞子”庵野秀明口口声声称这是一部“故事时间轴和95年的TV相同但内容完全不同的新作，拥有平行世界和大量新设定，再不会让观众觉得晦涩难懂”。这部宏大的作品走到今天，获得的经济收益已足够用千亿日元的标准来衡量，就算有相关人员给了一个“在这个时机制作新作其实是庵野监督在等待EVA热潮的余温冷却”的勉强解释，但仍然不免司马昭之心路人皆知啊。不过如果FANS都还肯买帐，那自然也由不得咱在这多说什么……－－

揭示板

・**《基诺之旅》新剧场版**：总计第3度动画化，第2度电影化，电击文库时雨泽惠一原作人气小说《基诺之旅》也有新作发布！去年的《life goes on》是单场馆上映，今年会如何呢？坐观其变。

・**《你所期望的永远》“遥路线”**：为什么怨念总是要在多年之后才得以解决？为什么每次都在我们似乎已忘却时又有人刨坟？但是，如果这的确是真相，如果还能保持热情，支持遥×孝之的，尽可高调地庆贺；中意水月×孝之的，也请不爽得稍稍宽容一点。

・**《后天的方向》**：一个是期待尽快长大成人的小女孩，一个是渴望回到过去纯真时代的女人，因一颗“许愿石”，两人的命运被维系到一起！属于女性的围城故事，山田J太原作漫画早早实现TV动画化！

・**《流星的洛克人》**：源于上个世纪80年代的洛克人系列游戏自不必多言，本作则是改编自2001年的同名NDS平台游戏。10月7日，11岁少年星河昴将在电视屏幕上变身洛克人，展现活跃！

揭示板

日本最大漫画书店开张

近日，号称日本最大的漫画专门书店“MANGA-ZENKAN.COM”(http://mangazenkan.com/)开张了！该书店最大的特点是出售的漫画均为中古系列全套，未完结的作品不在受理范围内，是经典、绝版漫画收藏爱好者们的好去处。遗憾的是书店不开展海外业务，必须身在日本才有缘购买。

《动物之森》开漫画新连载

任天堂人气NDS游戏《动物之森》继改编动画电影(12月公映)之后，又在9月2日发售的《月刊Ciao》(小学馆刊)10月号杂志上开漫画新连载！漫画版由森江真子绘制。

漫画 COMIC 《火影忍者》刷新最高记录 全美畅销书籍排名第21位

PICK UP

8月份的第2周，被认为是美国畅销书最通俗指标的“USA TODAY本周TOP150”上，高屋奈月《水果篮子》第14卷作为漫画作品，创造出有史以来的最高记录：第24位。意想不到的是在两周之内，这个纪录就被8月24日发售的《火影忍者》第11卷所打破！在8月最后一周的统计中，《火影忍者》从之前的第33位猛升至第21位，刷新了漫画单行本在美国畅销书榜上的最高排名。据称漫画的畅销跟去年秋季动画开播后人气爆发有直接联系，也就是说老美对火影的认识其实还处在初级阶段……－。

有趣的是由于“USA TODAY本周TOP150”是一个囊括了所有类别文艺作品的综合书籍销售排行榜，因此《火影忍者》还是跟《哈利・波特》、《达・芬奇密码》等名作排列在一起的，对于这种状况，国内大概有不少漫迷会嗤之以鼻吧……如今再看榜单，其排名已下降到第27位，不过总地来说，漫画与传统文艺作品一争高低，还是颇有看头的。

胜负师：最近自由谈的投稿可谓百花齐放，题材和文字风格比以往更为丰富，可以说这是相当不错的现象，这次为大家带来了的三篇作品便是如此。第一篇虽说谈的是剧情，但却对游戏中悲剧的演绎提出了自己的观点和看法；第二篇看似游戏心情，却也夹杂着一些游戏评论，算是一种散文式的评论形式；第三篇短文立意虽然有点消极，倒也是不少玩家的真实想法。套用句公益广告词：人生有希望，前路任我闯。各位普通人，一起加油吧！（插播一条消息，上期《我的游戏男友》的作者和我们联系上了，这位浙江女孩叫做嘟嘟的小女人，在这里祝愿所有的游戏女生都能找到属于自己的幸福。）

穿越悲悯的河流

文 布克斯加加

对于那些并不过分追求作品内涵的玩家们来说，如果仅仅是怀着一种纯粹娱乐的态度来进行游戏的话，那么诸如《战神》与《女神侧身像2 希尔梅莉娅》之类的作品似乎并不是一个合适的选择——作为悲剧题材的游戏作品，它们本身有着极其正统的世界观以及庞大的叙事结构，之于这些作品来讲，它们虽然严肃有余，但在娱乐性上却显得有些不足，从而无法令玩家在完全放松的心态下完成游戏。然而即使如此，无数的玩家却依然对这两部作品大加赞赏并趋之若鹜。于是有人不禁要问，既然玩游戏是为了寻找快乐，那玩家们又何苦要追随悲剧的脚步呢？

鲁迅曾经用过一句简单的话来定义悲剧：“**所谓悲剧，就是将人生有价值的部分毁灭给人看。**”从这句话中我们不难看出，悲剧并非是安抚心灵的镇静剂，而更像是震撼灵魂的兴奋剂。悲剧能够带给我们个体毁灭时所带来的快感，并且能以强烈集中的手段显示冲突、痛苦与死亡等等这些永远困扰着我们的问题。而这，也正是悲剧的魅力所在。

宏篇巨制的《战神》成功塑造了主角奎托斯这样一个反英雄形象。

不可否认的是，一部游戏作品成功与否的标准，往往与市场潮流有着密切的联系。游戏厂商的构思与当时的潮流吻合了，那么这部游戏就很可能会取得成功；但如果厂商的思路游离于潮流之外的话，那么想要成功的话便是一件比较困难的事情了。正是因为如此，作为玩家的我们便不难发现，内容或结构相类似的游戏总是会扎堆儿出现。遥想多年以前的公元1994，SNK将旗下各格斗作品中的人物汇聚到同一款游戏中，搞出了《KOF94》这样一个作品，而在这部作品成功之后，大乱斗式的杂烩格斗游戏便如同雨后的蘑菇一般，争先恐后地在市场上探出头来；而在多年之后，当《GTA》在游戏市场上的销量一路横行霸道地增长之时，数量繁多的“GTA LIKE”游戏便开始纷纷粉墨登场。由此反观当今的游戏市场，我们不难发现，许多RPG类的游戏也逐渐浮现出了一奶同胞的特性。在游戏存储介质技术逐年进步的前提下，许多游戏厂商开始在各自的RPG作品中盲目地追求宏大的剧情规模与不苟言笑的故事情节——诚然，喜剧形式的剧情类游戏在市场上虽然比较容易成功，然而若想成为经典的话却也实属不易。于是，铺天盖地的正剧与悲剧便自然而然地成为了当今RPG市场的中流砥柱，至于像《马里奥RPG》这样自始至终都保持着轻喜剧状态的剧情类游戏，如今却是越来越难觅其踪迹了。

然而就当游戏厂商的创意在悲剧领域中一路高歌猛进的时候，他们却无意地陷入了一个创作的误区之中——为了使游戏的内涵显得更富感染力，游戏的创作人员往往会执著地让主人公一行在冒险道路上邂逅苦难。这样的做法原本无可厚非，然而创作人员在这个过程中却常常会犯下浅尝辄止的错误。他们往往会使这些苦难仅仅停留在表象之上，并没有进一步的诠释或是升华。亚里士多德最初在解释悲剧时指出：“**悲剧是人生中一件严肃的事情，它不是悲哀、悲惨、悲观或死亡、不幸的同义语，它与日常语言中的‘悲剧’一词的含义并不完全相同。作为美学对象的悲剧，必须是能使人奋发兴起，提高精神境界，产生审美愉快的。悲剧通过丑对美的暂时的压抑，却强烈地展示了美的最终和必然的胜利。**”而《战神》与“《女神侧身像》系列”正是因为领略到了这段话的精髓，从而成为了众玩家眼中的经典作品。

《战神》讲述的是一个凡人拯救了陷落的雅典，并最终成为神的故事。当然，这其中的细节当然没有听上去这样美好而诱人——斯巴达战士奎托斯原本是战神阿瑞斯麾下的战争奴仆，他的血腥与残忍令一切敌人胆寒，然而在一次狂怒的杀戮中，他无意中杀死了自己的妻儿，并从此背负了沉痛的悔恨。而后，万念俱灰的奎托斯接受了雅典娜的指引，在历经了重重苦难之后最终击败了阿瑞斯，将雅典从毁灭的边缘拯救了下来。在这个故事中，游戏的制作者不但没有把主人公奎托斯设置成一个典型的光明正义形象，反而将他描写成了一个嗜血的魔鬼，并通过不断强调“自我救赎”这个概念，以使玩家能够体验到一种挥之不去的悲伤感觉。

《战神》的故事背景源于希腊神话，而希腊本身又是一个盛产悲剧的国度。《战神》建立在这样一个文化基调之上，自然很容易表现出悲怆的氛围。不过需要注意的是，希腊的哲学家大多是站在形而上学（求真）和道德伦理学（求善）的立场上来谈论悲剧，然而《战神》的创作人员却从真善美的反面入手，他们在鲜血与杀戮中打造出了一个更加灰暗，更加具有视觉冲击力的悲剧，从而让习惯了感官刺激的现代人更加易于理解与接受。

至于最近大热的《女神侧身像2 希尔梅莉娅》，则是另外一首凡人与天界诸神对抗的悲壮史诗。迪万的王女阿莉莎成为了女武神希尔梅丽娅的转生体，为了全体人类的命运，原本怯懦而软弱的她毅然踏上了一条没有归途的抗争之路，并在与最终BOSS决战时将三名女武神的灵魂全部注入自己体内，牺牲自己拯救了整个世界。

然而与《战神》不同的是，《女神侧身像2》的故事背景乃是搭建在北欧神话的系统之上的。与希腊神话中的悲剧相比，北欧神话则有着更为彻底的悲剧性。神话历史中最为惨烈的“诸神的黄昏”一役，便是出自北欧神话。《女神侧身像2》很好地继承了北欧神话的内在精神气质，游戏中自始至终都飘扬着萧索悲凉的气息，并刻意模糊了普通人与众神之间的界限，使得双方悲壮的对抗有了更加充足的合理性。

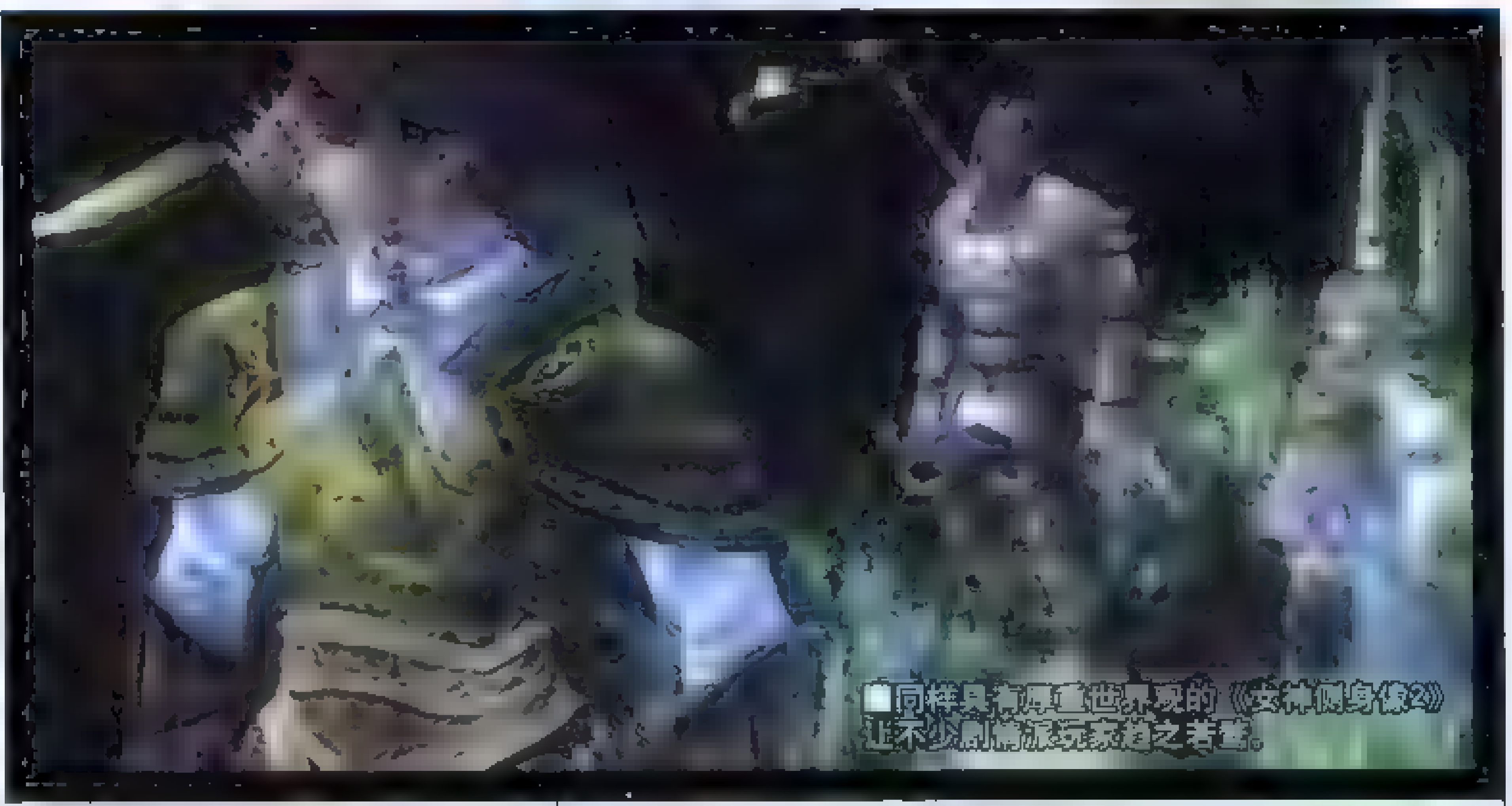
除去游戏背景的定位准确之外，《战神》与“《女神侧身像》系列”在其叙事模式上也有着过人之处。在许多其他同类型的游戏作品之中，我们所见到的剧情推进模式往往是“一个怀着梦想的懵懂少年，在逐渐经历了许多冒险历程之后，最终成长为救世主”这样一个程式化的过程。在这个漫长的过程中，创作人员一般会以一件并不起眼的小事作为叙事源头，而后逐渐地将剧情推入宏大的场景之中。然而这样的推进模式常常会面临一个问题，那就是在游戏的前半程中，尚未达到宏大规模的剧情往往会找不到足够的叙事动力，而不温不火的故事情节也会让玩家感觉貌似鸡肋。除此之外，为了迫使游戏的

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

情节由吟游诗人口中的小调向着悲壮的史诗过渡，游戏的创作人员大多会推出一些煽情的情节来达到目的。而在这其中，最常见的方式便是让游戏中的某个角色牺牲，从而为整个剧情开启一扇忧伤之门。然而创作人员往往会忽略一点，那便是弥漫在剧情中的忧伤气氛大多只是悲情，并无法达到美学意义上悲剧性的高度。

说到牺牲，我们不难看出，现在许多的游戏都似乎习惯用角色死亡来作为推动剧情向前发展的动力。在绝大多数的游戏中，一个角色常见的死亡方式是，为了拯救世界/掩护众人/与大魔头同归于尽等等伟大的理由光芒万丈地死去。然而值得注意的是，这种代表了传统悲剧美学中价值毁灭原则的死亡方式仅仅是一个方向，游戏创作人员往往忽略了另一种能让玩家动容的死亡，也就是由无意义的死亡而带来的错位震撼——在成功地完成了拯救雅典的任务之后，功成名就的奎托斯却选择了投奔死亡的怀抱；在《女神侧身像2》中，雇佣兵亚琉哲为了捍卫自己的信念而死亡，然而在成为战魂之后，他却又轻易地背叛了自己的信念。我们可以说，奎托斯与亚琉哲的死都不存在什么崇高的目的，这两种情形在美学上形成了很大的价值冲撞，它们引发了一种缺憾的美感，从而带给了玩家们崭新的心理体验。

另外值得一提的是，在《战神》与《女神侧身像2》中，导致悲剧的根本性原因乃是不可抗拒、不可逆转的，而这种不可抗拒、不可逆转的因素会一直持续到悲剧结束，譬如说奎托斯自始至终都无法摆脱杀戮机器的身分，而阿莉莎命中注定就是希尔梅莉娅的转生体，因而《战神》与《女神侧身像2》的故事都属于命运悲剧的范畴之中。然而在另外的一部分游戏中，情形则远没有这么绝对。在这些作品中，产生悲剧的根本性原因都存在着调和与消除的可能，因而它们大多属于性格悲剧或者是社会悲剧的题材。于是，在缺少了“宿命”这个概念渲染的情况下，这些作品的悲剧性也就显得不那么彻底了。


■同样具有厚重世界观的《女神侧身像2》让不少剧情派玩家趋之若鹜。

并不彻底的悲剧性同样体现在结局的设定问题上，许多游戏虽然在过程中十分强调悲怆的气氛，然而它们大多最后还是会出现大团圆的结局，该消灭的消灭了，该复活的复活了，该终成眷属的也都终成眷属了。这种强调了“中和之美”的结局方式能够使玩家们在悲剧中激荡的心灵得到安慰。然而SCE与SE两社似乎并不打算用这种折衷的方式来设置游戏的结局讨好玩家。奎托斯坐在战神宝座上那一道悲哀而凌厉的眼神，以及鲁法斯离去时孤独的背影，这两个并不温馨的场景虽然显得有些残忍，然而相比那些千篇一律的好莱坞式大团圆结局，《战神》与《女神侧身像2》显然能够留给玩家更多的回味空间。

虽然在上面说了这么多，但我们仍需明白的一点是，通过“《女神侧身像》系列”或《战神》来领略悲剧艺术的魅力大抵上只能起到一个管中窥豹的微弱作用。不过，在经历了无数个世纪的演化与发展之后，过度的雅化必将会使悲剧经历一场通俗形式的解放。至于有着“第九艺术”美誉的游戏是否能在这场悲剧解放运动中扮演一个重要的角色，那便要看游戏厂商究竟能否在今后的日子里所拿出更多的诚意与创意了。

阳光下的季节

文 鲁伊扯淡

▲在《深渊传说》中，能让你感受到“成长”与“改变”的真实。

十二岁的阿杰，万里无云，千篇一律，百无聊赖，十分悠闲。生命还只是生命，生活也还只是生活，简单的事物没有被人为地赋予任何超越其本身重量的砝码，混日子就是过日子。不过真正的速度是看不见的，你不知道什么时候风起云涌，什么时候日落月升，不知道什么时候花开成海，燕渡寒潭……十二岁的阿杰吃着冰棍坐在大院的露天电影院中看着《霸王别姬》里饰演程蝶衣的张国荣那意味深长的暧昧眼神时想不到几年后那会变成令人无限追思的光影回忆，更想不到之后回到家中一款本应用来打发时间的《幻想传说》会在悄然不觉中引领自己开始青春期的单程旅途。

从十二到二十，两个字的颠倒足以塑造一个全新的人，十二岁的阿杰无意间被《幻想传说》里那个清新的世界触动了敏感的神经，那次游戏的经历就像是朴树在歌中唱的：“我们路过高山，我们路过湖泊，我们路过森林，路过沙漠，路过人们的城堡和花园。我们路过幸福，我们路过痛苦，路过一个女人的温暖和眼泪，路过生命中漫无止境的寒冷和孤独。”这段歌词在很大程度上纲领性地攻略了绝大多数RPG的流程，一个个讲述人生旅途的RPG。

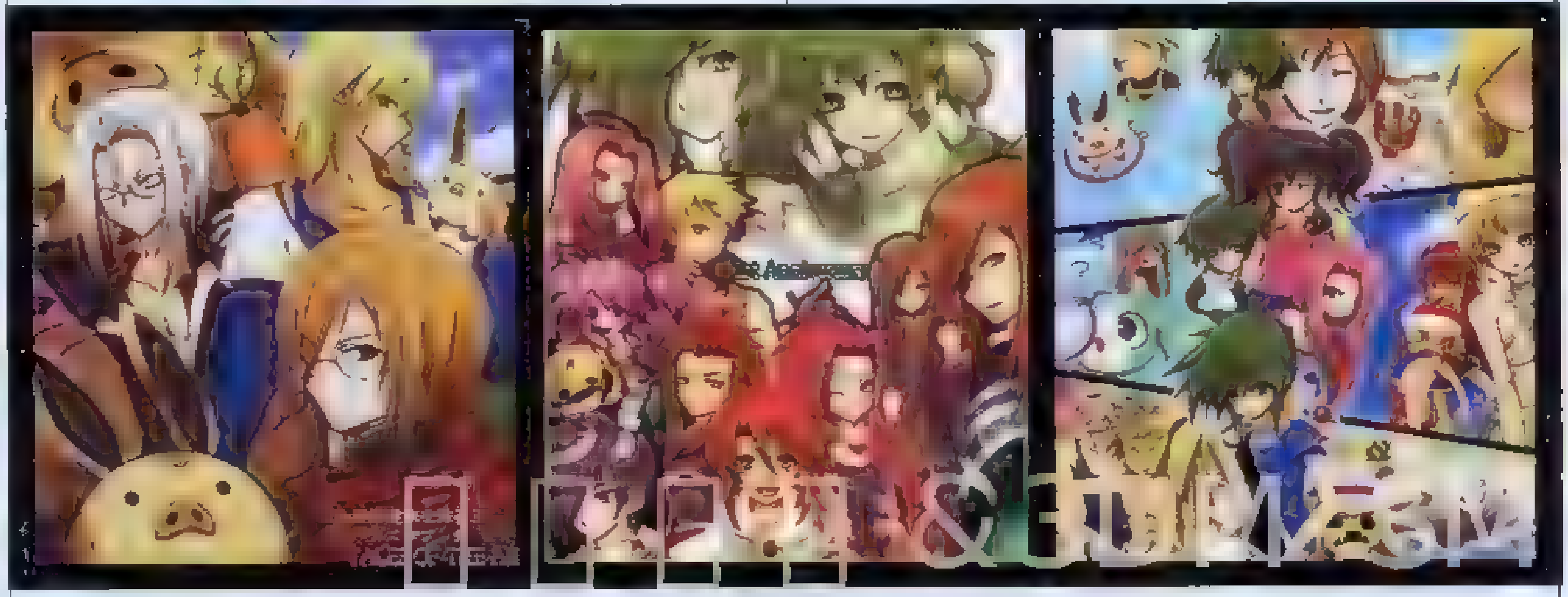
阿杰的二十岁，漂浮着生命的轻，也承载起责任的重。少年不识愁滋味，少女情怀总是诗，但在阳光依然灿烂的日子里，成长的烦恼这种有些“低龄向”的任性会突然间离你而去，取而代之的是生活那开始越发严肃的刻板面孔，对社会，对家庭，不再像从前那样可以理所当然地享受丰衣足食。曾经年少所享有的叛逆特权到此为止，就像散落的蒲公英，在一个阳光下的季节，洁白瘦弱的身躯顺应风的指向，在风尘中路上旅途。几度秋凉，几度迷茫，弹指一挥间，岁月平视着紧蹙的眉梢下追寻着价值与无价值的彷徨目光，那目光正试图在梦想与现实，嘈杂与平静间取得生活的平衡。

几天前，我刚刚完结了《深渊传说》，并像之前答应阿杰的那样，把一周目的通关记录和游戏盘给他带去，本来盘是他买的，因为买了不玩才落到了我的手里，反正寒假闲着也是闲着，对于很久没有认真玩过“《传说》系列”的我来说这样的机缘倒也实在是受用得很。

刚走进阿杰家里，就听见音箱中传出的宣泄声，寻声看去，显示器里正播放着涅磐乐队的MV，显示器前的阿杰披散着一头长发摇头晃脑，就像《深渊传说》的开始阶段那个不懂事的卢克，欣欣然而自以为是。“以前没见你看过这张盘，新买的吧？”我随便问问。

阿杰什么也没说，只是甩给我一个“欠抽”的表情，因为和他很熟，所以我知道他的意思是要表达心中不可名状的悲伤和苍凉（当然是装出来的）他一听歌就会这样，只不过年纪尚轻，平时日子过得也是凌乱琐碎鸡毛蒜皮吃喝玩乐红男绿女，至于说悲伤和苍凉这种由内而外的酷，SNAKE那样的有型男用用倒也罢了，实在不适合阿杰。

“给你盘。”我拧小了音量。


▲同人画师norazumi笔下的《深渊传说》角色显得异常活泼。

▲诞生于上世纪80年代末的涅磐乐队(NIRVANA)曾盛及一时。

"好玩吗?"真是个没有创意的问题。说完他又将音量调高了巨多分贝，显然他不是真的想要答案。

十年的时间，对于"传说"这样一个意味深长的词语来说似乎有些稚嫩，作为十周年的纪念作品，《深渊传说》将人设的使命又一次交到了藤岛康介手中，仿佛又回到了梦开始的地方，藤岛笔下的人物，尤其是所表现的女性角色，能让观者真切地感受到他是用一种尊重的态度表达着对一位位女神由衷的赞美：外表清新淡雅的和谐之美；言行中幽默可爱的生活之美；以及情感上坚强温柔的内心之美，真宫寺樱，贝露丹迪，直到《深渊传说》中的缇娅，都将这三种美结合的完美统一，感染着每一个人。最重要的是，藤岛笔下的女性角色没有被掺进登徒子的庸俗本性而在局部进行毫无意义的视觉夸张，她们具有的是一种亲切又不失坚强的独立性，在如今的A.C.G界可谓难能可贵了。

就像是《深渊传说》，经过第一个十年的积累，风格与系统早已自成一派，没有刻意的华丽与煽情，没有标新立异，语不惊人死不休的张狂，没有国民级的夸张销量，不必像《FF》那样承受不成功则成仁的巨大压力，也不必像当年的《莎木》一样被放上左右主机命运的胜负天平。十年的时间，算不上很长，既不曾红到骇人听闻，也不曾寂寞到无人问津，这让"《传说》系列"有了一种超然的心境，好似在惊涛骇浪的江湖边泰然处之的世外高人。在《深渊传说》的游戏初期，一切都显得不温不火，随着情节的起承转合，系统的步步深入，隐藏要素的细致探索，你自然而然地便融入到了作品沁人心脾的亲和力中，不知不觉达成了一种优雅的平衡。就像是藤岛笔下的人物一样，初看之下没有《DOA》那一颗颗性感炸弹引爆的冲击力，只有当你放下浮躁，才能融入这清澈的泉水中体会恰到好处的平静。有时想想，不光是游戏，心态一旦招惹浮躁，本应自由的就被歪曲成以下犯上的，本应纯洁的就被污染成惟利是图的，而本应理所当然的则被夸张成高山仰止的。

就像是被阿杰奉为神明的涅磐乐队，该乐队灵魂，主唱柯特·科本已于多年前饮弹自尽，悲惨的童年生活，高超的摇滚乐天赋，再加上疑点重重的死亡，使其早已成为无数反骨青年心中屹立在主流社会与朋克文化之间永恒的精神图腾，其头像在T恤衫上出现的频率丝毫不亚于拉丁美洲革命领袖，为全世界向往自由的人们所崇拜的——格瓦拉。对于阿杰这样一个宣称"活，就要活得另类！"的人来说，肯定无法逃脱心甘情愿被涅磐乐队洗脑的命运，于是便在进入大学的第一天起就蓄起了长发，并与他所谓的"无聊生活"彻底决裂，坚毅得有如逃离封建家庭的"五四"青年。

这时，好像是要和我说点什么，阿杰调小了音量，咆哮变成了小声的咆哮，"这么快就通关了？以你的习惯还真少见啊。"

"可能是太吸引人了吧。不过估计不适合你。"

"为什么？"

"这我在上面写过了，回头自己再去看。"

"什么态度，当年要不是我发现这个系列，那时的你就会错过玩《幻想传说》的机会了。"

"我觉得自己更多的时候是在看，手柄始终被你霸占着。"

可能是不愿被提起旧事，阿杰转动起音量调节钮，希望用音乐淹没我的抱怨。只是他的目的没有达到，柯特·科本一反常态，竟唱起了一首旋律悠扬的歌曲，因为阿杰也是第一次听，所以也显得有些意外，虽然歌声中还有些淡淡的哀伤，词也有些伤感，但是MV中因颗粒感浓重而显得有些古旧褪色的画面却也传递出几分回忆的温馨，加上科本那去除掉了愤怒和痛苦的磁性嗓音，仿佛娓娓道来的抒情诗……

很快，阿杰也将《深渊传说》通关，只是并没有使用我的一周目记录。然后又是"很快"，阿杰像卢克一样剪掉了长发，他似乎接受了内心深处的平静，以洗心革面的决心开始了新的旅途。只是不知道我是否表达清楚了这样一个事实：我和阿杰是同一个人，还有我提到的那首歌叫做《阳光下的季节》。

游戏人生

文 梁辰

其实写这个主题，我并不是想表达什么对生活的不满，或者是什么奇怪脱线的想法，我只是单纯的这样想，想要这样说，想其中的关系，想他们不同的外表下的那些相同的东西，就像是同样皮下包着肉，肉里裹着骨的黑人奴隶和白人总统一样。

传统的RPG里，总是有一个无知的小P孩，满腔热血，对着阴霾的天空大喊："XXX，我总有一天会超越你，打倒你，然后拯救世界！"之后就屁颠屁颠地离家出走，穿着一身猥琐的装备——充其量就是木刀木靴木铠甲，还有连鞋都没得穿的，就开始清理满世界的妖怪了。到最后，初期的猥琐装备已经成为垫箱底的纪念品。小P孩的天真与无知早已不复存在，取而代之的是一个玉树临风、容光焕发、正气凛然而又成熟的救世主，站在最终BOSS与即将毁灭的世界边缘。

而我，却只是自己的主角，过着几点一线的简单生活，无姿无彩。不用像RPG主角那样满世界乱跑，况且我没有那么好的脚力，走不到两小时我就会受不了；我没有陆行鸟，也没有飞空艇，更没有什么神鸟，就连惟一可以代步的自行车也在两年前怨念掉了。我只会在一些不起眼的地点引发一些内容短小有没有新意的俗套小剧情……

勇者们为了拯救世界，要吃几百斤的草药，几万G的果冻和药水，而我，为了要养活自己，要啃掉几百斤，甚至几吨的书，到最后，却还是前途一片昏暗。

从里昂的背叛到裘达斯的回归，那是一个从绝望到希望再到感动的过程，这是RPG的惯用伎俩。最爱的亲人，最好的朋友，最崇拜的人……一个接一个地从主角身边离开，成为了阻挡主角前进的一个个BOSS，等待着被打倒或被救赎。而面对着一个接一个的打击，主角却能够像泡在洗衣粉里的小强一样，坚持着，坚信着，寻觅着，那一线的希望，那一瞬间的力挽狂澜……

我的第一个BOSS，中考，勉强了点，黄血通过。但通过后，没有祝贺，没有喜悦，取而代之的是无尽的责骂与叹息。黄血的主角，有美丽的女主角为他回复，有温暖的床给他睡。而黄血的我，连觉都睡不安稳。

有朋友曾经问过我："不是说灵感源于生活吗？那游戏呢？"我就说："一样的，只不过游戏里多了些形象化的东西，多了些人主观上希望却又无法成为的现实。"我朋友让我举个例子说说看，我又说："你看，你出生后起名字，主角也就诞生了；你上小学了，主角也就开始游戏教程了；你开始考试，主角就开始砍怪了；你上初中，主角就升级了，你中考了，主角就打BOSS了；你念大学了，主角就在为冲最终迷宫做准备了；上班了，发奖金了，主角就在迷宫里拣宝箱了；你碰壁了，主角就进死胡同了；直到最后你在生死线上挣扎的时候，主角就打最终BOSS了；等你死了，主角就赢了；你升天了，主角就过上幸福的小日子了。"直到现在，我都觉得自己那时说的话蛮经典的。

其实我们都只是普通人罢了。

▲曾几何时，仰望星空，你是否也会幻想着游戏一般的人生？

读编往来

栏目主持 纱迦 & D·S

读编往来通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：ucg@ucg.com.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

☆不少今年参加高考的读者朋友，前段时间还在倾诉他们玩游戏时遇到的问题，现在又改为抱怨新学校的军训制度了。不过看了看这些来信之后，发现大家还是很幸福的。当年纱迦的军训是在一支驻守在山区的部队中进行的，那里的条件非常艰苦，没有自来水，也没有商店。每天都要在烈日下训练6个小时，晚上还时不时地被吹醒搞紧急集合。后来我的右眼不幸得了麦粒肿，但凭借自己坚定的意志和过硬的技术，在最后的打靶考试中打出了5枪73环的惊人成绩，勇夺全年级第一！（其实是人家的子弹打到我的靶上来了……）

☆把日历往前一翻，立刻就看到了国庆节，不由得心生感叹：黄金周这么好的事情，为何我们当年做学生的时候，就没有赶上呢？9月开学，10月长假，这简直就是一大享受啊！如果你是一个游戏玩家的话就更好了，因为9月份还有一个游戏节：东京游戏展。虽然任天堂按照惯例又一次没有参展，但光是微软和索尼的斗法便足以牵动人心。索尼究竟能否扭转颓势，PS3有什么震撼发表，现有机种又有多少大作公布……这些大家关心的问题都牵动着人心。这次我们依然会采用合刊的形式来报道此次电玩盛会，大家可千万不要错过了！

☆经老编指点迷津，这才知道2006年中秋节居然延到了10月6日(一不小心又使用了术语："延到"，职业病)。自己印象中的中秋节是农历八月十五日，为何这次搞得这么晚呢？查了查资料才发现，原来今年(历丙戌年，俗称狗年)有13个月，共计385天，重复的那个月是七月，简单地说就是闰七月。至于为什么阴历会有闰月这个设定呢？这是因为阴历12个月只有354天，和阳历比起来每7年就少79天，约等于3个阴历月。所以阴历就按每7年设置3个闰月来进行弥补，这就是所谓的"三年两头闰"……看到这里，纱迦这才算是对阴历有了完整的认识，真是惭愧啊惭愧。

☆上期我们将平常赠送的VCD改为迷你DVD，不过有一些读者不太明白什么是迷你

DVD，有人来信说VCD机读不了，还有人怀疑迷你DVD是VCD的改良版。在此郑重声明：我们赠送的迷你DVD其实就是市面上流行的8cm DVD，因此必须用DVD播放设备(DVD机、PS2、DVD光驱等)来进行读取。说到这里，我顺便向大家推荐本期Gamehalo DVD mini中的真人恶搞《极魔界村》广告，这是个人看过的最强的游戏广告之一。有条件的朋友一定不要错过，没条件的朋友也要创造条件去看看啊！

网语教室

标题党

这是自2005年兴起的新兴词汇，目前尚未有官方定义。在各大BBS上我们往往可以看见一些标题夸张醒目、但与实际内容不符甚至无关的帖子。对于这种帖子和发这种帖子的人，我们就可以将其称之为标题党。

标题党为了达到吸引眼球、骗点击率的目的，往往不择手段，为此常常受人唾弃。不过好的标题党却能够在骗人阅读的同时，让人为发帖人的幽默而笑。所以标题党一词并非完全贬义，望大家区别对待。

例
帖名：上周日本：NDSL销量暴跌，X360狂涨24%！
内容：[illegible]的122224降至74495，跌幅为62.13%。X360的销量由上周的1204涨至1493，涨幅为24%。

侍魂美女走光图

▲各种各样的美女走光图，是网络上最早也是最有名的标题党。这一招至今还有很多人上当，其中不乏一些天天泡在网上的老网虫。

编辑部 流行游戏 POPULAR GAMES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE10	6人	GOUKI、D·S、多边形、卡伦、小白龙
神业	4人	ACE飞行员、纱迦、胜负师
梦幻之星 宇宙	3人	晴天、多边形、十六夜

把持编辑部头号流行游戏交椅的游戏，依然是"大毒瘤"《WE10》。最新相关动态是D·S最近胜率有所上升。

ACQUIRE的创意游戏《神业》在编辑部内有三大铁杆扶植，所以一举夺下了次席。不过胜负师在玩《神业》时，他的记忆卡突患绝症，里面的众多达人游戏记录险些就此泡汤。虽然经过抢救之后得以幸免，不过这几番折腾下来，也没啥好心情去面对游戏了。

本来个人比较看好的《梦幻之星 宇宙》，结果仅在小范围内造成了一点影响。不过游戏发售后暴露出的众多问题，使得众人网战的决心也消退了大半。不过随着官方的不断改进，相信本作还是能够重现《PSO》的风采。

垃圾邮件大盘点

垃圾邮件是困扰网民的顽症，就连比尔·盖茨都深受其害。偏偏有读者在看过上期"读编往来"后，对杂志社电子邮箱里的垃圾邮件产生了兴趣，要求小编们公开这些垃圾邮件的详细内容。像我纱迦看信数十载(某编揭发：最多5年！)，这样的要求还是第一次听说。好，接下来就满足一下大家的好奇心理，列出本期垃圾邮件数量前3名。

第3名：企业如何应对人民币升值高级策略班　7封
点评：人民币升值还不好？升值之后，买软硬件的开销自然减少，如此好事就随它去吧，上啥策略班啊！

第2名：投资1000元，月收入2万元的事业机会　11封
点评：我觉得这和长途汽车上的健力宝中奖、火车上的红蓝铅笔游戏没啥区别吧？小子，当我们刚上网啊？

第1名：卡丁车大赛开赛在即，百万大奖总站共享！　14封
点评：我批量删——慢着，卡丁车不是老编大人的最爱么？难道是他参加了……我说D·S，这删除的邮件还能恢复吗……

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～140期、总第144期、总第147～161期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

厕所奇遇

绘：大魔王

虽然PSP版《皇牌空战X 诡影苍穹》要到十月才发售，但是性急的十六夜早就给电玩店老板打了招呼，游戏一出马上打电话通知他。结果没想到这才9月初，电玩店老板就打来了电话：“你要的‘皇牌空战’今天晚上会到！”十六夜闻言大喜，但掐指一算，提前了整整一个月，于是问是不是搞错了。老板不耐烦地说：“就是那个打飞机的游戏对吧？今晚就到！你要不要，不要拉倒！”十六夜马上订了一套，之后立刻打车前往。尽管外面风大雨大，但依然动摇不了他的决心。结果在电玩店等了一个多小时，老板却冷冰冰地告诉他：“雨太大，得明天。”

第二天雨过天晴，能见度良好，正是一个适合飞行的日子。十六夜再次来到电玩店，老板远远地看见他，就乐呵呵地说：“游戏已经来了！”十六夜大喜，接过游戏一看，当场石化：原来老板所说的“皇牌空战”，是一个叫做《成为飞行员吧！飞行全明星》的游戏。十六夜哭笑不得地指着封面上方说：“空战空战，自然是开战斗机了。你怎么拿了一个开客机的游戏来蒙我？”老板指着封面下方说：“这不是战斗机么？”……

一周之后，众编再次来到那家店。只见老板苦着脸说：“这个星期啥都没干，光顾着给人家店里退‘皇牌空战’了！”——还“皇牌空战”啊！

山东济南 刘益：上期贵刊改送迷你DVD，令我激动不已。不过当我拿回家之后却发现一个令人难以忍受的事实：我家的DVD机光驱是侧式的，迷你DVD在光驱托盘上根本放不稳，一不小心就掉了下来，这叫我以后怎么看呢？

DVD光驱托盘中央有一个凹进去的小圆形，这个地方就是用来卡住8cm DVD的。不过对于部分侧式DVD光驱来说，确有放不稳的情况出现，建议将机器横放，这样应该就能解决。

★★★★★★★★★★★★★★

zx：昨天路过书摊，看到160期出来了。立刻扔出10元，换回一本。从第一页目录开始找，没有。再一页一页翻，还是没有。天啊，难道我记错了。回去翻159期，发现P54页最下面一行红底白字：“步枪”VS“冲锋枪”，敬请期待！我期待了这么久，难道就是继续期待？

作为一个大型系列特别企划，我们需要根据读者朋友们的意见，不断对文章进行多方修改，以便让大家看得更加带劲。至于在文章最后做的下期预告，其实我们的意思是续篇会在以后刊出，而不是在下一期杂志立马跟上，毕竟15天还不足让大家及时提供反馈。当然我们依然要为此表示歉意，至于新的文章已经基本完成，相信很快就会与大家见面了。敬请期待！

★★★★★★★★★★★★★★

唯王：昨天我们物理老师出的一道题目：“雨滴从高空自由落体运动，假如“她”受到的空气阻力和她下落的速度成正比，那么雨滴的下落轨迹是()。”答案自己去编好了，那个是V T和A－T图，我弄不下来……但是老师一读这个题目，我们班几个UCG饭都笑了。结果是我们一人一份检查……另外我看到160期杂志的“自由谈”里，有个作者的名字叫“佚名”。这人不是格言里经常出现的作者吗？怎么跑到UCG里来了？他们是不是同一个人啊？我还有一个惊奇的发现：我一直以为佚名是男的，现在我才知道她是女的……

感谢你给我们讲的两个笑话。不过第二个笑话可能有点冷……

★★★★★★★★★★★★★★

蒋凌毅：今天和女友约会，突然想起应该要买UCG了，女友马上说：“嗯，已经出来了，我已经买好看完了。”她一台游戏机也没有，最近却开始买UCG看了，好像是从有声优特企的那一期开始的吧。最近更是一到周末就在我家玩《战国BASARA 2》，为我省下了很大一笔周末约会的开销啊，嘿嘿。不过也有坏处，她扬言要我一个月内上缴一台粉红色的7W型PS2，不然就把我御用的那台抢走。

有生必有灭，有得必有失。施主请看开些，看不开就出家吧！

★★★★★★★★★★★★★★

许凯：今天我拿到了新一期的“油细鸡”。每次拿到新的“油细鸡”的时候，我都会把杂志稍微对折一下，这样就能知道里面有没有盘了（因为有一次买“油细鸡”，拿回来一看没有盘，从那以后就落下了这个毛病。）可我今天拿到“油细鸡”一折就折过来了，我心里“咯噔”一下，还以为这次又拿到一个没有盘的呢。我迅速翻到最后一页才知道，原来是盘MINI了，变小了。而且变成DVD的了。这次换成MINI DVD我实在是太支持了！

不光是你，小编们也都有这个毛病，让我们一起愉快地折吧！关于MINI DVD，还望大家多提意见，以方便我们进行改进。

★★★★★★★★★★★★★★

七商：以胜负师现在的心情，我向你推荐法国队歌、阿森纳队歌这些比较振奋的歌曲。

胜负师因为在世界杯期间一场比赛都没看，深得胜嫂的欢心。您可千万不要害他啊……

★★★★★★★★★★★★★★

昆山 詹育晋：我小时候的梦想是做一名厨师，看过UCG之后很想做小编，但是不太现实，之后突发奇想去做UCG编辑部的“御用大厨”，但也不怎么现实。不过在UCG编辑部楼下开一个小吃店还是有可能的。如果各位不嫌弃的话，以后就到小弟的小店去吃饭，顺便送几道菜打几个折。

不错！有理想就是伟大的！

他太小看这个城市的消费水平了……我们都去的话，他会破产的－ －

只是说给打折(98折)和送小菜(花生米)，你妄想什么呢。

泰坦不去做JS真是可惜了……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～48辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

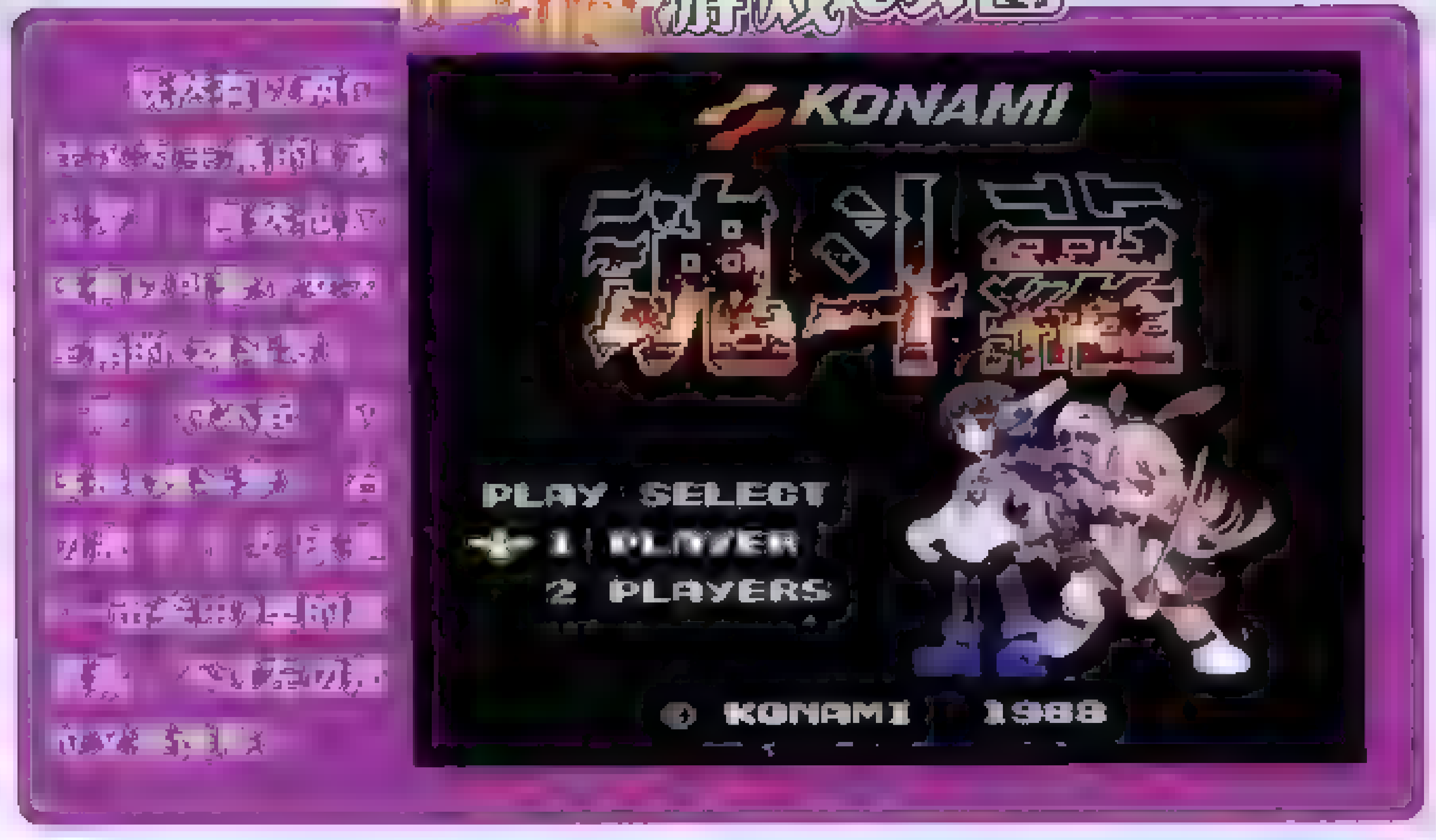
邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

征集 玩游戏时发生过的糗事，如今继续征集中，只要把你遇到的事情写过来，便可以自动获得参加“互动信箱”抽奖的权利。还请大家积极参与！

恶搞游戏改图



动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《龙珠 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931—8663118。Email：acg@vip.163.com

怀念逝去的日子

有很久没有和儿时的朋友联系了，然而今天我一一给他们打了电话。

说起话来尽管有少许的陌生，但我知道骨子里他们还是当年的那帮浑小子，和你搂着肩膀开着玩笑。

我告诉他们一本叫《游戏机实用技术》的杂志做了个栏目叫做"街机名作博物馆"。他们也许很久都没有接触游戏了，当我说到"街机"的时候，原以为他们会回到几年前那样开始高谈阔论口若悬河，谁料他们竟然有些迟钝——"街机……噢，很久没碰过了，你还记得那时的事情啊 ….."

我当然记得，我当然记得，当年我们几个一起捡易拉罐卖钱买代币，我们一起被混混打劫，一起用一币打穿N个游戏，一起在办公室的"思过角"悄悄谈论春丽的腿、古烈的头发……

然而光阴似箭，我的家乡这个小地方也被一个叫PC的东西占据，好像一夜间无数的网吧挤占了街机厅所有的地盘，惟有几台苹果机苟延残喘。我们手中还有很多崭新的代币，但已经没有了吃它的机器。

现在也只剩下我一个还打着TV GAME，家里一台内存32M的古董PC里全是模拟器……昔日的伙伴整天都在QQ、CS和魔兽，真想知道现在的年轻人有几个还知道当年街机厅一人打机众人欢呼的热血沸腾，有几个知道街机当年的辉煌时代……

给那几个朋友打电话的时候，他们的冷漠让我有些失落，我笑着说×××还记得当年你扭断的摇杆吗，笑着说×××你忘没忘我们当时在《街头霸王》里的生死对决……然而他们只是淡淡地笑，笑得很生硬，也很无奈，好像在说"什么年代了还提这个……"……

看了很久UCG，之前大多是以纯粹的"看客"身分来欣赏，因为自己只有古董机FC、MD、SS之类，然而这一期却让我觉得自己又回到了真正玩家的身分，就像Gamehalo中说的，让我"重温旧梦"——感谢UCG，感谢，感谢

有很久没有和儿时的朋友联系了，然而今天我一一给他们打了电话。尽管他们说起话来有些陌生，尽管他们让我觉得有些冷漠。

然而他们都说：一定会买本UCG，看看——

"街机名作博物馆！"

——请周帆读者放心，"街机名作博物馆"会继续下去的！

一看这脸就想把他丢到海里喂狗。

——胜负师评价某游戏糟糕的人设时不禁脱口而出。

UCG杂志社，主编贵族化；小编奴隶化；人际复杂化；加班日夜化；上班无偿化；效益保密化；待遇民工化；加薪？神话！

——南昌的礼轶翔同学信中附打油诗一首。

我的高中有一个空教室，里面有大量空的课桌(带盖儿带锁的)，我曾把所有的游戏相关物品藏在某一桌内，包括《游戏机实用技术》数十本，《PS十周年特辑》、《生化》及《传说》等专辑，日本小胖晋司送的PSP版《真·三国无双》(以前的"读编往来"中曾提过)，我的PSP全周边，UCG的赠品、小编随意贴和小编明信片···结果两个月前——想必你们也猜到结果了——某天全部书桌失踪！原来是校方拖去卖给不知哪个学校的了！唉，杂志啊杂志，尤其是那些绝版的赠品以后再也见不到了，人世间最悲惨的事情莫过于此！

——柳州的黄思祺可谓本期最悲情的读者。

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元；《超级机器人大战系列 完全档案》，定价28元；《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931—8674805，Email：gamers@263.net。

姬姬

上期"读编往来"小编出题的答案："甄姬"的中文发音是zhen zhen，而非zhen ji。注意"姬"和"姬"两个字的右半部分是不一样的。"姬"在日语中是"公主"的意思，但在中文里是"谨慎"的意思，其发音为zhen(三声)。看来日本人当年照搬汉字时出了点儿纰漏……

小编寄语

本期热点

想在TGS上看到什么？

十六夜

最希望看到的当然就是"599"降价……

游戏方面希望能看到X360以及PS3上的那两款高达游戏已经有很高的完成度；对于怨念的《山脊赛车7》，希望能够有令人眼前一亮的新要素公布，而如果能在TGS上听到《皇牌空战》的X360版甚至PS3版的消息，那就真的如同在做梦一样了……（老编：居然上班睡觉！来人，去打盆凉水！）

星夜

PS3在E3上的表现让人失望，TGS要是再不拿点猛料出来就太说不过去了。《鬼泣4》和《山脊赛车7》是可试玩游戏中比较值得期待的，不过能够真正反映主机性能的估计还是那些只有影像公布的游戏。说起来，《生化危机5》也该公布点新东西了，不知为什么，总觉得这款游戏肯定也要像四代一样来个大变化。

ACE飞行员

能在展会中获得惊喜是最能给我带来快感的事情，例如2005年E3上的SONY发布会中的那段超时代巨作《KILLZONE2》的演示，虽然仅长2分钟，虽然已经证明是CG动画而不是游戏画面，虽然……但我的确从中得到了前所未有的愉悦和遐想。俱往矣！期待2006东京电玩展能够看到这种级别的爆料！

GOUKI

这一次TGS我们终于提前订到了一个比起前两年来说离会场更近一点的酒店，不用每天早上六点半就起床往会场赶了，换而言之我们每天晚上回到酒店的时间也会比往常早一点。这样一来无论是总结当天工作、整理资料还是更新TGS游记在时间上都会比前两年更充裕一些，敬请大家期待下期的合刊！

雨滴

TGS看什么？当然是桃川女王的展台了！除了华丽的女性向游戏外，还有华丽的声优们啊！可惜樱井同学不去……改去参加"遥久祭"了，真是郁闷啊！

多边形

TGS的注目点无疑是PS3，到目前为止，有关PS3的消息几乎都是负面的：价格昂贵、机能缩水、产量锐减、发售日变更……TGS是索尼在PS3正式发售之前惟一能够扭转局势的机会了，千万不要再出什么闪失。我的《MGS4》可指望着你呢！

胜负师

因为在本次TGS上想看到的东西太多了，就说说自己不想看到的吧！不想看到NBGI再放出半调子的《铁拳6》预告片，不想看到PS3试玩游戏的完成度还是那么低，不想看到太多老面孔的SHOW GIRL，不想再看到SE展台对媒体的死硬态度，也不想看到有读者抗议说"为什么TGS报道里没有任天堂？"呵呵！

泰坦

最期待的当然是PS3，但PS3在宝贵的机身空间里集成了一堆40元人民币就可以买到的读卡器插槽，让我很不理解。其次期待的是《FFXIII》，但《FFXIII》公开的那个女性角色的设计我觉得有点平庸。再次期待的是《MGS4》，没理由不好玩。最后期待X360，微软，醒醒吧，该有点动作了。

D・S

本人谨在此代表90%以上的广大男性读者强烈呼吁：让清凉华丽的SHOW GIRL风暴来得更猛烈些吧！（调查日期截至2006年9月9日）

晴天

以"新兴奋、新感动、新时代"为口号的TGS终于快到来了。在众多的参展作品中，晴天最关注的自然还是RPG类的游戏，NAMCO的"传说系列"真是让人看得很眼馋啊。

纱迦

期待的东西太多了！不过比起次世代机上的游戏，个人还是更想看到PS2上的新游戏。因为对普通玩家来说，还是PS2上的游戏比较现实一些。

邪魔天使

TGS想看到什么？哦呵呵呵呵呵呵呵，当然是关智一、保志总一朗、绿川光那一票啦，我知道Namco和光荣是不会那么吝啬的啦。（话说前几次我去都看到了这几位）当然，光荣的"女王"襟川惠子也是想再次见到的。

☆这段时间从办公室的隔壁（或是楼下）经常传来电钻痛苦的挣扎声。虽然能够起到一些驱除下午睡意的作用，但代价是让人想跟着一起挣扎，无法安下心来——看来自己在精神方面的锻炼还远远不够……

☆电影版《寂静岭》几乎被我们当成了搞笑片+攻略回顾看，现在想想真是罪过……

☆其实选择何种方式作为休闲娱乐并不重要，重要的是我们能否心无旁骛地投入进去，否则既浪费了时间又浪费了资源，最后还落个睡眠不足。借用句老话：该干活的时候踏踏实实干活，该玩闹的时候痛痛快快玩闹。

▲已经不止一个人在看到我的桌面后感慨到"这绫波画得真不像"……堀部秀郎，你死得好惨呀。

★一位高中同学不幸得了白血病，上一次看见他时还是一年都难得病一次的健康标兵，实在想不到竟然会有此不幸……人的生命真是脆弱。祝愿他早日战胜病魔。

★保胎4个月多后，姐姐腹中的胎儿总算健健康康地保住了，今年过年回家或许就可以当舅舅了。不知道是男孩还是女孩，嘿嘿，这种感觉真奇妙。^_^

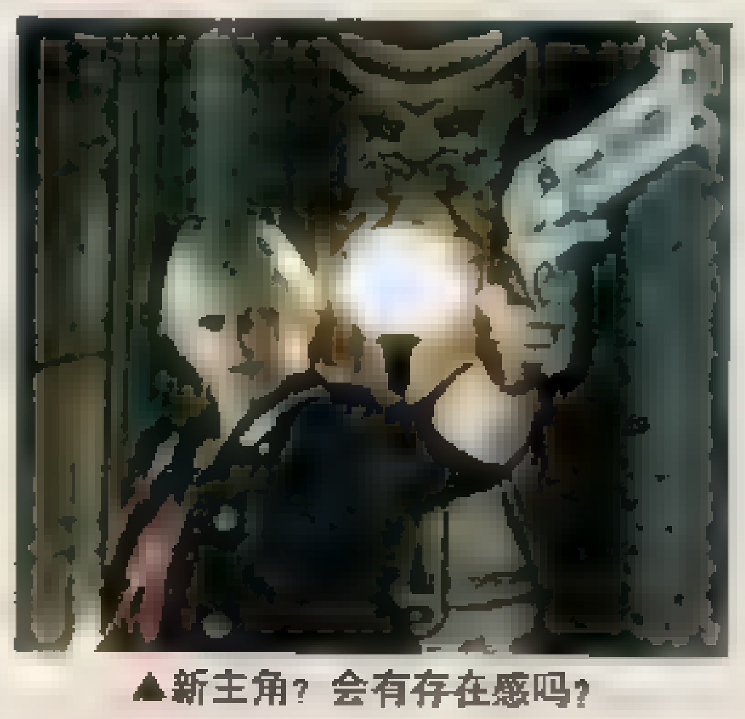
★下星期以及国庆期间说什么也要到处玩一趟了，上帝保佑，千万别再下雨了。

■《鬼泣4》终于再次公开了新情报，对这一次的人设不是很满意，不知道又弄一个小白脸来当主角干嘛？有点胡碴的但丁貌似还行，但不知道他会在游戏中扮演一个什么样的角色呢？难道是阿叔级别的？

■在本期杂志截稿当天才得到在德国莱比锡游戏大展上放映的《MGS4》新影像的高素质版本，只能收录在即将出版的《游戏光环DVD》第19辑中了，请大家留意。

■蓝白军团在新教头巴西某的带领下首演失败，令人大失所望。在世界杯上所表现出来的那种观赏性与实用性兼而有之的打法在那场比赛中消失殆尽，希望蓝白众将士们能迅速发现问题，解决问题。

■居然是西汉姆联……最近自己MSN上的签名是"看来要暂时加入铁锤帮了，特维斯，快去威震欧洲大陆吧！"



▲新主角？会有存在感吗？

Ⅰ四年了，胜负师在UCG四年了。这是我人生目前为止过得最有价值的1461天，也让我明白了自由与责任的真实含义。

Ⅱ前些日子接到父亲的一个电话，说他和我妈在机场，很快就来看我。于是我便度过了四年间最轻松、最有家庭感的12天。早上起床有粥喝，（大半年都没喝过粥了）下班回到家门口就能闻到饭菜香。这种对于很多人的"自然"对我来说却显得很"不自然"。幸福，这是我真切的感受。

Ⅲ刚说过自己不知道听什么歌，就有不少读者给了我一大堆推荐，谢谢大伙了。不过最近可不缺歌听，先是《太美丽》，再是《依然范特西》。感觉周杰伦这次的专辑还是挺用心的，尝试了一些新的曲风和唱法。除了几首主打，个人比较喜欢《退后》、《心雨》、《迷迭香》等几首比较抒情的歌曲，口味偏淡点比较好。

Ⅳ最近口头禅：(1)丢到海里喂狗；(2)[illegible]LOLI点儿，比LOLI正常点儿

www.plumbook.cn

▲《豪斯医生》第二遍进行中。

◆某日到游戏店看到那里在演示最新的《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇》于是选了穆先生来玩，旁边一个小男孩说"这个金牛座的不好用……"，我吃了一惊，然后向他解释这个人是白羊座的，金牛的是下一宫，但那小孩认死理，非说穆先生是金牛座。我和雨滴无奈地对望一眼，同时说出"果然有代沟了。"

◆今年又是一个结婚年，(为什么我要说又？)大学的"班对"纷纷喜结连理，但无奈不能亲自前往祝贺，只得在这里祝福他们白头偕老了。

◆宿舍的室友养了一只小猫，我叫它猫太，哇咔咔，不过"猫太"喜欢玩卫生纸，现在已经阵亡了三卷了。

★非专业人士听周董新专辑有感：从《范特西》到《依然范特西》，下一部应该是《最终范特西》了。

★被人拖着上街买菜，平时在编辑部内口若悬河的在下，还起价来在菜贩面前完败，检讨中……

★《PSU》在线状况问题不断，SEGA这次可真是弄砸了。看来我还是等《真・三国无双BB》吧！

★某晚连接老编的两个电话，挂断时一看时间，居然都是"12分34秒"。拜服。

※ 暑假过去了，我在这炎热的日子里都干了什么呢？哦，吹空调和玩游戏，不过我也可以这样安慰自己——这是在工作！

※ 最近听的歌似乎从日本JPOP换回了中国流行乐，周董的新专辑《依然范特西》不错，另外看了王力宏的《盖世英雄演唱会》忍不住又萌了。《一首简单的歌》虽然简单，但却是我在专辑里面最喜欢的一首歌。

※《龙虎门》强！不仅故事强到没边，名字也强过了头——王小虎王小龙马小灵王降龙王伏虎是小菜，金钟罩降龙十八掌拳龙钻才是精髓啊！

最近用Qtek S200这款手机，没有一个称心的输入法。在网上搜索，找到一个大家推荐的输入法(不说名字了)。这个输入法用起来非常不错，它还有一个挺大规模的论坛，每天好多人发帖讨论提意见。可这个输入法惟一的缺陷是——手机重启后，输入法经常无法启动。管理员给的处理办法是：1.在机器目录"windows\启动\"中减少几个程序或者程序快捷方式。2.开机后，可先启用该输入法，然后再运行其他程序。我看了这个帖子，半晌无语。

最基本的主干还没搞好，就忙于枝枝叶叶——这是原来领导批评我的话。现在通过这个事，更让我深刻地认识到程序员(书生)和商人的区别。商人知道用户最需要的是什么，而书生只会向用户显摆自己的各种才能——你看，我能做到这个功能，我还能做到那个功能，我很厉害吧。什么？这些功能启动不了？那等我有空再改吧。商人知道应该先干什么、后干什么，书生往往打乱次序干。

虽然我的输入法还是没搞定，但我感激老天，我暗自庆幸还有上述缺乏竞争力的书生存在。否则我们生活压力会更大，哪里还有时间玩游戏。

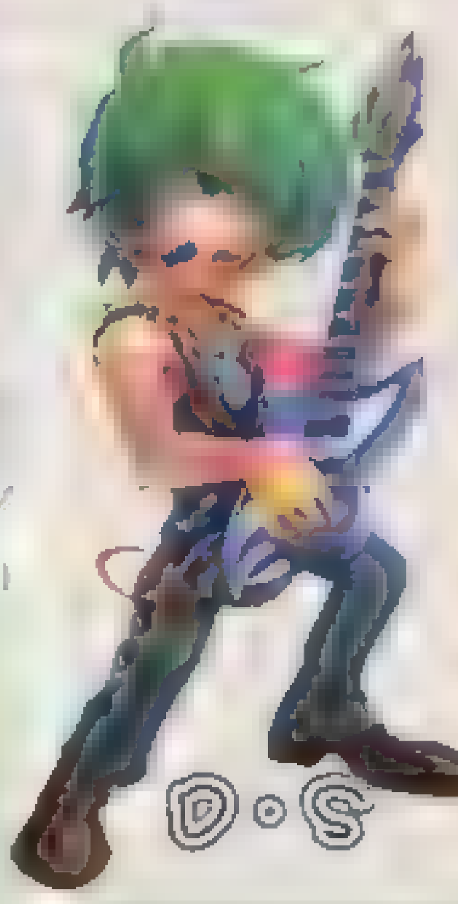
★每个星期有空的时候总会和父母通话问候彼此的近况，突然发觉自己在乎和关心的事情也多了起来，珍贵的友情则更加值得去珍惜，也许这就叫做长大吧。

★平时有空时总喜欢玩一些比较放松的音乐游戏(DJMAX或AU)，欣赏优美旋律的同时也会顺便考验自己的反应力。但这样也导致自己的MP3里总是反复播放着游戏中的歌曲，看来是恶补流行歌曲的时间了。—_—b

★《混沌之战》又是下一个必须关注的游戏，除了游戏中各系列的经典角色之外，限定版所赠送的DVD也是晴天梦寐以求的东东，游戏的主题歌仍然是由Sound Horizon(幻想乐团)所创作的《終端の王と异世界の骑士》，看来入手限定版已是不争的事实，不过偶可怜的钱包……

〓在忍住了几天MP3版的诱惑后，终于入手了周董的新专辑《依然范特西》，当带上耳机静静聆听到《本草纲目》时，当真有"两句三年得，一听双泪流"的感觉，仿佛又回到了当年第一次听到《双截棍》的时代……周董的歌果然只有听原版CD才是王道！

▲在我眼中，《MASAI》、《Oblivion》、《Every morning》、《End of The Moonlight》及《JBG》这五首歌实在是《DJMAX》里不可不听的神曲。



〓拜LU的方寸及MASH所赐，搞到了《DJMAX》的国服下载地址，终于一偿夙愿，现在每天午休时间除了《实况足球》外又多了一个新选择，OH YEAH!

〓前日出远门到某合作公司等待样稿，一个美编小MM闪着星状大眼不无羡慕地问我："听说你们的工作就是玩游戏对吧？"真是一个让人吐血的问题……不过，曾几何时，我也如此羡慕过那些职业球员们，也想去当面满怀憧憬地问他们："听说你们的工作就是踢足球对吧？"

□《东京审判》太短了，居然只有110分钟，如此悲壮而宏大的历史事件怎么可能在不到两个小时的电影中完全展现？据说导演高群书最初剪辑的是一个四小时的版本，不知道国内会不会出加长版的DVD，否则真是太可惜了。

△看完电影回来的时候，Gouki在QQ上问我，这电影好看么？我的看法是，这样的电影，已经不能用好看和不好看去评价了，虽然它也是一部商业片，但是从某种意义上来说，它已经超越了一部电影所能承载的意义。正如宣传语所说："这是一部每个中国人都应该去看的电影"！

○电影从一开始就直接进入了兵刃相见的斗争阶段，从一开始梅汝璈对法官座次据理力争寸步不让，到法庭上日方辩护律师怒目圆睁，以及检察官季南和辩护律师倪征燠慷慨陈词痛斥日本战犯，到最后梅汝璈说服各国法官对战犯处以死刑，每分钟都让人感慨万千。

×电影中最令人震撼的一幕，是审判东条英机的最后阶段，检察官季南问："如果今天你们被无罪释放，你们是否会回到那片土地继续烧杀抢掠？"东条英机简单而又坚定地回答道："是！"引用一句当年东京审判的功臣中国法官梅汝璈的话："忘记过去的苦难可能招致未来的灾祸。"一部电影显然不能改变什么，但作为一个中国人，我们有必要通过各种渠道去了解历史的真相。

▲看电影的过程中，最让我不能忍受的，是某些人在影院里的肆无忌惮地发笑和打电话，脏话我就不想说了……

闲来无聊统计了一下，这两个月用来买书的钱竟然超过了一千……不过目前读完的书只有1/3而已，下面就粗粗说一下部分读后感吧。

追风筝的人：绝对是本好书。前半本的主题为忏悔，后半本的主题为赎罪。什么事情都讲究比较，平日里总是对生活环境满腹怨言，但和书里的环境一对比你就会发现，生活在这里真是太幸福了……

2003、2004、2005语录：没什么好说的，凡是对时事感兴趣的朋友都该保存的系列书籍。

小王子：这本书是用来珍藏的，自从数年前看过这篇童话后，我便对玫瑰花和狐狸的故事念念不忘。对于孩子而言，这是童话；而对于成人来说，它意味着很多东西。

兄弟：不管余华怎么说，我还是更喜欢上部的真实与残酷，下部根本就是幻想小说嘛。

梦里关山走遍：萨苏的东西在网上已经看过许多了，这本买来纯粹就是收藏的，其中感觉最好的还是那位骑士船长的故事。

可爱的骨头：创意很独特的作品……原本这个题材可以写成侦探小说或恐怖小说，但作者却独创蹊径选择了温情路线。整本书不温不火，但却给人一种淡淡的感动。

火鸟：台湾正版的印刷质量自不必说，而且更多了数个之前"四拼一"版未收录的故事。虽然价格昂贵，但对于这部神一般的漫画来说(这个形容词毫不为过，我还觉得不够呢)，绝对值！

TGS展期间，Gouki和多边形的博客将和E3一样，每日更新"UCG TGS TEAM"的最新状况，还请大家多多捧场。

Gouki的博客地址：[illegible]

多边形的博客地址：http://blog.levelup.cn/members/polygon

www.plumbook.cn

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年9月19日～2006年11月10日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年9月11日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	796.06元人民币
100日元	6.8118元人民币
100欧元	1007.31元人民币
100港币	102.35元人民币

（仅供参考）

索尼所吹嘘的PS3全球同步发售终于成了泡沫。随着PS3欧版发售计划的延期，原本已经确定发售的PS3欧版游戏也集体跳出了我们的视野，而且由于日版游戏的迟迟不肯露面，使得我们的发售表中只剩下了美版游戏在苦苦支撑。如果美版PS3再延期的话……啊，无法可想。不过好在现有平台上我们还有游戏可以玩，虽然日版方面表现较为低迷，但美版方面却表现得相当强势，几乎每半个月就有一款顶级大作公布，令人充满期待。这次登场的是FPS领域鼎鼎大名的“《使命召唤》系列”的第三作，这是一款光是想想都会令人热血沸腾的游戏，喜欢FPS的玩家岂能错过。此外，《战国无双2 帝国》又一次跳票，现在的发售时间是11月，真是令人恼火啊。

PS3游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
[illegible]			
灵异恐惧	F.E.A.R.	FPS	Vivendi Games
麦登NFL 07	Madden NFL 07	SPG	EA
泰格・伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	SPG	EA
2006年11月14日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	Koei
索尼克	Sonic the Hedgehog	ACT	SEGA
全能赛车2：战线	Full Auto 2	RAC	SEGA
NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
炽热天使 二战中队	Blazing Angels: Squadrons of WWII	STG	Ubisoft
2006年11月16日			
抵抗：灭绝人类	Resistance: Fall of Man	FPS	SCE
2006年11月17日			
职业冰球联盟 2K7	NHL 2K7	SPG	2K Games
2006年年内预定			
仁王	仁王	ACT	Koei
山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	NBGI
鬼屋魔影5	Alone in the Dark 5	AVG	Atari
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: The Hundred Years War	SLG	Koei
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	FPS	Ubisoft
战鹰	Warhawk	STG	SCE
枪神	Stranglehold	ACT	Midway
源氏 剑刃之日	GENJI Days of the Blade	ACT	SCE

Wii游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
[illegible]			
塞尔达传说 黄昏公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	ACT	Nintendo
麦登NFL 07	Madden NFL 07	SPG	EA
龙珠Z 电光火石：NEO	DRAGON BALL Z Sparking : NEO	FTG	NBGI
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG	Tecmo
口袋妖怪斗技场	ポケモン バトルレボリューション	ETC	Nintendo
超级猴球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
大金刚	Donkey Kong	ACT	Nintendo
大家来运动！	Wii Sports	SPG	Nintendo
超执刀 墨丘利神之杖NEO	超執刀カドゥケウスNEO	ACT	Atlus
赤钢铁	Red Steel	ACT	Ubisoft
[illegible]			
动物之森	Animal Crossing	RPG	Nintendo
疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
银河战士3 堕落	Metroid Prime 3 Corruption	FPS	Nintendo
索尼克：野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	ACT	Nintendo
瓦里奥制造：摇摇乐	WarioWare: Smooth Moves	PUZ	Nintendo
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	Nintendo

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年9月					
21日	混沌之战	カオス ウォーズ	Idea Factory	S・RPG	6800日元
21日	龙刻 RYU-KOKU	龙刻 RYU-KOKU	Kid	AVG	6800日元
21日	神样家族（援助愿望）	神样家族（应援愿望）	Dorasu	AVG	5260日元
21日	在遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800日元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	39.99美元
27日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28日	ARIA The NATURAL ～遥远记忆的幻影～	ARIA The NATURAL ～远い记忆のミラージュ～	Alchemist	AVG	6800日元
28日	三国志11	三国志11	Koei	SLG	9240日元
28日	.hack//G.U. Vol.2 思念之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	NBGI	RPG	6800日元
28日	Quartett! －恋爱舞台～	Quartett!（カルテット）～ザ ステージ オブ ラブ～	Princess Soft	AVG	6800日元
2006年10月					
2日	致命格斗：末日战场（欧版）	Mortal Kombat Armageddon	Midway	FTG	未定
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
5日	龙珠Z 电光火石 NEO	ドラゴンボールZ スパーキング ネオ	NBGI	FTG	6800日元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	39.99美元
12日	横冲直撞 平行线	ドライバー パラレルラインズ	AQ INTERACTIVE	ACT	未定
12日	死神BLEACH 战士之刃	BLEACH～ブレイド・バトラーズ～	SCEI	ACT	6800日元
17日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2: Pets	EA	SLG	39.99美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros. IE	A・RPG	39.99美元
17日	ATV 赛道狂飙4	ATV Offroad Fury 4	SCEA	RAC	39.99美元
24日	梦幻之星 宇宙	Phantasy Star Universe	Sega	A・RPG	49.99美元
24日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
24日	卡通频道 赛车竞速	Cartoon Network Racing	Game Factory	RAC	29.99美元
24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	A・RPG	39.99美元
24日	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99美元
26日	[illegible]	雨格子の馆	日本一Software	AVG	6800日元
26日	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	Tecmo	ACT	5800日元
26日	乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド	Sunrise	ACT	6800日元
26日	水之旋律2～绯色记忆～	水の旋律2～绯の记忆～	Kid	AVG	6800日元
2006年11月					
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99美元
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	49.99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	39.99美元
27日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
[illegible]					
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
9日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat Armageddon	Midway	FTG	39.99美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros. E	A・RPG	39.99美元
24日	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99美元
24日	[illegible]	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	A・RPG	39.99美元
31日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	39.99美元
[illegible]					
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99美元
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
19日	战国无双2	Samurai Warriors 2	Koei	ACT	49.99美元
19日	教父	The Godfather	EA	ACT	59.99美元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
27日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	49.99美元
28日	丧尸围城	デッドライジング	Capcom	ACT	7800日元
28日	全能赛车	Full Auto	SEGA	RAC	6800日元
[illegible]					
5日	天诛 千乱	天诛 千乱	FromSoftware	ACT	6800日元
17日	分裂细胞 双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
24日	梦幻之星 宇宙	Phantasy Star Universe	Sega	A・RPG	59.99美元
24日	漫画英雄，终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	A・RPG	59.99美元
31日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	59.99美元
[illegible]					
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99美元
7日	灵异恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59.99美元
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	59.99美元
7日	战争机器	Gears of War	Microsoft	FPS	59.99美元

● NBGI是Namco Bandai Games Inc的缩写

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年9月					
21日	潜龙谍影 数字漫画小说	メタルギア ソリッド バンドデシネ	Konami	ACT	2800日元
21日	赏金猎犬	バウンティ・ハウンズ	NBGI	FPS	4800日元
26日	NBA 07	NBA 07	EA	SPG	39.99美元
28日	迷宫制造者编年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	Taito	RPG	4800日元
28日	鱼之眼 携带版	フィッシュアイズポータブル	Marvelous interactive	SPG	4800日元
28日	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4968日元
2006年10月					
2日	永恒传说	Tales of Eternia	Namco	RPG	39.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
9日	致命格斗：解锁	Mortal Kombat：Unchained	Midway	FTG	39.99美元
12日	能量宝石 携带版	パワーストーン ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
17日	侠行霸道：罪城故事	Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games	A AVG	49.99美元
17日	皇牌空战X：诡影苍穹	Ace Combat X：Skies of Deception	NBGI	STG	39.99美元
19日	天地之门2~武双传~	天地の门2－武双传－	SCE	A・RPG	4800日元
19日	行星仪创造者太平贵之监修 家庭星空 携带版	プラネタリウムクリエイター太平贵之监修 ホームスター ポータブル	SEGA	ETC	3124日元
23日	地牢围攻：苦痛王座	Dungeon Siege：Throne of Agony	Take-Two Interactive	A・RPG	39.99美元
23日	荣誉勋章 英雄	Medal of Honor Heroes	EA	FPS	39.99美元
26日	皇牌空战X，诡影苍穹	エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション	NBGI	STG	4800日元
26日	忍道 焰	忍道 焰	Spike	ACT	4800日元
31日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	39.99美元
31日	杀戮地带：解放	Killzone：Liberation	SCEA	FPS	39.99美元
2006年11月					
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	39.99美元
10日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros IE	A・RPG	39.99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年9月					
19日	狩猎季节	Open Season	Ubisoft	ACT	29.99美元
2006年10月					
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	[illegible]	39.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	39.99美元
17日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	39.99美元
24日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99美元

GAMEBOY ADVANCE

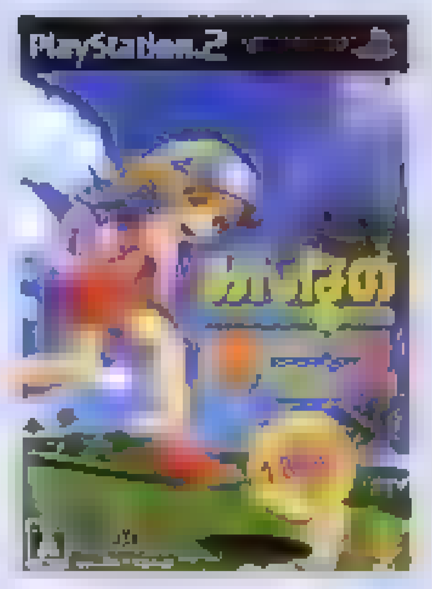
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
1日	洛克人周年合集	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	ACT	19.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	29.99美元
10日	[illegible]	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	29.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	29.99美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A・RPG	29.99美元
24日	少年泰坦 2	Teen Titans 2	Majesco Games	A・AVG	29.99美元
24日	托尼・霍克的高山速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	29.99美元
27日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	29.99美元
[illegible]					
1日	蜘蛛侠 起源	Spider-Man Origins	Activision	ACT	29.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
21日	幽游白书DS ~暗黑武术大会编~	幽☆游☆白☆书DS～暗黒武术会编－	Takara Tomy	FTG	4800日元
28日	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo	RPG	4800日元
28日	口袋妖怪 珍珠	[illegible]	Nintendo	RPG	4800日元
28日	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
[illegible]					
3日	星际迷航：战术突击	Star Trek：Tactical Assault	Bethesda Softworks	RTS	34.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	[illegible]	27.49美元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros IE	A・RPG	29.99美元
17日	加菲猫：双猫记	Garfield：Tale of Two Kitties	Game Factory	ACT	29.99美元
24日	卡通频道赛车竞速	Cartoon Network Racing	Game Factory	RAC	29.99美元
24日	托尼・霍克的高山速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	34.99美元
31日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	29.99美元
[illegible]					
1日	蜘蛛侠．起源	Spider-Man：Origins	Activision	ACT	29.99美元
7日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	29.99美元

大众网球 09.14

推荐度 B | PS2 | ◆SCEJ | ◆6800日元 | SPG | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应



由《大众高尔夫》制作小组开发的网球游戏即将发售。本作的人物与《大众高尔夫》一样采用了可爱的5头身比例，而且击球的方式也进行了很大的简化，游戏的风格也走得是可爱路线，即使体育不在行的玩家也能够轻松地体验到网球运动的乐趣。《大众网球》为玩家准备了丰富的游戏模式，除了普通模式之外还有挑战模式、联机模式等多种对战模式，能够支持最多4人的联机对战。另外，在游戏中玩家一共可以选择14位角色，场地也根据网球规则设置了硬地、草地和红土网球场。

神之手 09.14

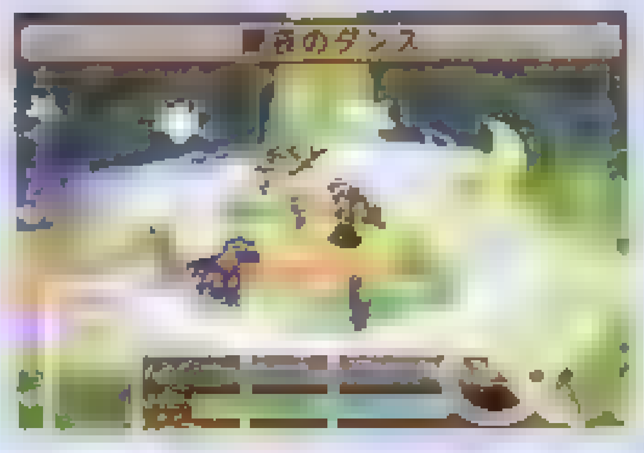
推荐度 B | PS2 | ◆Capcom | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO B 玩家年龄：12岁以上

在截稿前已有游戏"偷跑"(在发售日前有玩家拿到游戏)的消息，也看到了日本玩家对于《神之手》的评价。在此先给期待本作的玩家打一下预防针：《神之手》有难度！可以想像，和四叶草工作室的《红侠乔伊》一样，本作的难点主要在于上手，特立独行的系统(比如只有敌人才能防御)会让玩家很快尝到挫败感，可能需要一定时间的适应。正如游戏预告片给人的印象，《神之手》将是一款突出搞笑、喧哗、招式间自由组合与爽快打击的作品，真正的ACT FANS不应错过。

混沌之战 09.21

推荐度 B | PS2 | ◆Idea Factory | ◆6800日元 | S.RPG | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应

将众多原本毫不相干的作品及角色集结在一起共同演绎全新的剧情，这一风格的游戏往往是收录作品的涵盖面更为重要。从《梦幻骑士》到《影之心》，从《新撰组群狼传》到《铳墓》，光看这些名字就能够想到游戏的场面将何等混乱。在战斗方面，本作并没有什么值得特别关注的地方，角色成名必杀技都得到了最大程度地还原，无论是效果还是魄力都应该能让FANS满意。但战斗中角色发动攻击时打击感较差，另外让人不太适应的就是游戏中角色的造型，和原作那些经典造型比起来显得过于卡通了。



©Sony Computer Entertainment Inc.©2006 ARUZE CORP ©CloverStudio Co.,Ltd. 2006 ALL RIGHTS RESERVED DISTRIBUTED BY CAPCOM CO.,LTD.©Media Works 2006/Satomi Iwase ©DESIGN FACTORY©2006 IDEA FACTORY©ATLUS/キャリアソフト 1999,2006© RED/内藤泰弘 2002,2004©SEGA. 2005 CHARACTER DESIGN ©RED

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客

写在前面 FOREWORD

剧情小说这东西吧，基本上也可以算是我们的特殊国情了。在日美游戏杂志上你是看不到这东西的，毕竟人家什么都看得懂(那种官方发售的小说我们会在后文中提到)，但中国这地方情况特殊一些，在没有形成一个正规有序的市场前，绝大多数的玩家都只有大眼瞪小眼地看那些如天书一般的文字。像那些情节简单的游戏，我们还是能大致揣摸出讲的是怎么一回事，但像那些文字量巨大的RPG、S・RPG、文字AVG等游戏呢？有些玩家不会在乎剧情，他们喜欢的是游戏性，但对于另一部分玩家而言，这种情况就有些难以忍受了……

这些鸟语我们看不懂！但我们非常想知道这游戏的剧情！

于是，游戏剧情小说就这样应运而生了……

最近发表 LATEST TOPICS

世界杯热足球游戏会诊
阿迪发表于2006.9A(总第158期)

UCG十字街84号
D・S发表于2006.10A(总第160期)

剧情小说这东西——谈谈杂志上的游戏剧情小说

卡伦发表于2006.10B(总第161期)

有些读者也许对剧情小说这种文章形式比较反感，因为这是杂志中最没有"实用"价值的内容之一。但是我可以在这里负责任地告诉大家，剧情小说这个东西恰恰是杂志上最受读者欢迎的内容之一，这不是我们的主观臆测，而是通过读者来信、调查表等多方面意见得出的结论，所以我们才会加大剧情小说的力度，毕竟杂志是要迎合大众的口味的。

剧情小说的分类

1 纯描述型

写起来最简单的无疑就是这种文章了，不过与其说是剧情小说还不如说是剧情概括，基本上对话感情描写什么的都不会出现，只是单纯的一篇记叙文而已。如果让语文老师看到这种东西的话肯定会狠批一顿，然后拿到课堂上一边拍书一边义愤填膺地斥道："看到没有？什么是流水账？这就是流水账！"

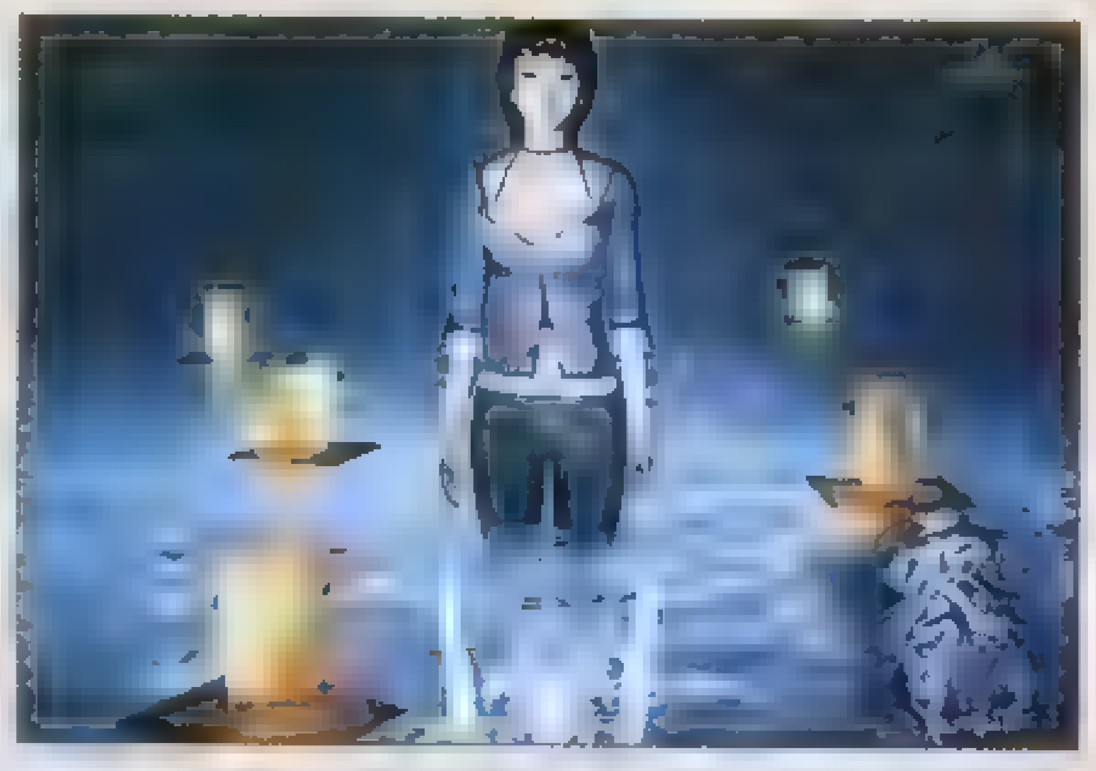
不过，有些读者也许倾向于这种作品，因为在时间紧迫版面紧张的情况下，这是惟一可能以最快的速度让读者了解游戏剧情的形式。可读性？那就不要想了，想在这种三四页涵盖全剧情的情况下还看得过瘾，那对作者来说实在是过于苛求了些。

2 紧随游戏发展型

这是目前游戏杂志上最常见到的游戏小说形式了，有剧情、有对话、有描写，甚至

你还可以把它当作一篇简单的攻略来看待(至少下一个地方该去哪里会告诉你)。这种类型的剧情小说页数比起前者来肯定是要多一些的，ACT、动作AVG游戏的也许一期6～8页就能搞定，而像RPG这种则大多需要连载两期。

此类剧情小说的优点在于它恰好取了一个平衡点，也就是在保证剧情内容完整性的情况下能以尽量少的篇幅刊登，同时也兼具一定的可读性。



但是，这种形式却有一个致命缺陷。

由于游戏的体裁限制，如果你跟随着游戏的发展来写东西的话，那就完全不能称之为小说，顶多也就是比剧情概括好一些而已(某些AVG文字类游戏例外)。像那种"到某地拿某个东西发展某个和主线完全无关的剧情"的情节是笔者最讨厌的，可在游戏中这样的情节却是屡见不鲜。这只是例子之一，除此之外还有着许多不可调节的矛盾，在此就不一一列出了。

3 剧本型

顾名思义，关于此类文章的表现形式就不用多说了。喜欢这种类型的玩家多半都玩过该款游戏，他们只希望能通过剧本中的对话与游戏做个对照来了解剧情，而不太喜欢观看那些主观描写型的文字。不过，没有玩过该游戏的玩家大多对剧本式剧情小说不太感兴趣，因为剧本这种形式就注定了它的可读性要差一些，而且还会占据大量的篇幅。UCG上很少出现这种类型的文章，归根结底还是因为要照顾大多数读者。

4 发挥创造型

这种类型的文章其实就比较接近日本那些官方游戏小说了，写作者一般都会剔除游戏中那些对于情节的描述略显多余的部分，更重要的是，还会加入自己对于游戏剧情的理解及补充。它并不一定是按照游戏的发展轨迹来进行写作，而是一种真正意义上对于游戏的加工创造。

理论上来讲，只有这种类型的文章才有资格被称为剧情小说。但杂志上对于这种文章的刊登却是慎之又慎。原因很简单，一是对于写作者的文笔要有严格的要求，二是……需要的篇幅比起前面的要多上许多，对于页码本来就吃紧的杂志来说确实是个头疼的问题。

篇幅、连载及其他

"为什么不一期完结！竟然要连载，骗钱！""页数不够？杂志加页不就是了，真笨！""篇幅不够就多连载几期啊。"

在读者来信中经常能看到类似的话语，在这里也给大家解释一下吧。首先，连载一是考虑到页数问题，对于期刊杂志来说，页数分配永远是最头疼的问题之一，必须要考虑多种类型读者的口味；二是时间问题，写东西总是要花时间精力的吧，况且剧情小说比较难写，一般来说即

使在连载的情况下，编辑也是要熬夜写作的，这是没有办法的事情。再次，多数读者都希望连载小说不要超过两期，三期就已经是极限了，因此长期连载也是件不可能的事情；最后，加页或加价不是我们能够决定的，其中的麻烦程度超过了许多人的想像，所以……

就我而言，我更倾向于写作第四种类型的文章，但篇幅的限制却导致这种类型的文章是我写得最少的，而这个限制是所有纸媒都无法避免的问题。网上你想写多少就能写多少，十万字如何？不满意就继续加工到十五万字二十万字一百万字，但杂志可不行，七八万字差不多就已经是极限了，最多最多也就是十万左右，而这个字数对于RPG这种长篇题材的游戏是绝对不够用的，我们也只能在字数的限制下力争做得尽量好。

举例来说吧，《龙背上的骑兵2》剧情小说——虽然还是有很多遗憾，但相较而言，这篇文章已经是我在UCG上自我感觉写得最满意的一篇了，因为只有这篇文章勉勉强强够得上小说的级别。不过，连载三期总字数8万感觉还是远远不够，尤其是其中的"下篇"，几乎又回到了以前的写法上，这是最让我感到不爽却又无可奈何的事情……

在我看来，在目前这种情况下，如果文笔好的话，冒险AVG应该是最适合写成剧情小说的类型，而RPG如果想写好的就一定要给与足够的篇幅支持。冒险AVG就如同是电影，剧情紧凑，出场人物少且大多与主线剧情有直接的联系；而RPG则类似于连续剧，就算拍成电影也要变成三部曲，而且还是情节大量删减的三部曲……其中众多的出场人物，复杂的剧情架构很难用短篇幅表现出来，就算写出来了也无法保证文笔。

以上这些其实只不过是卡伦和各位谈谈这几年自己的感觉而已，不过对于有志向UCG投剧情小说稿件的朋友也不妨看一下，应该或多或少会对你会有些帮助的。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE.剧情小说这东西
【2006-9-8 10:10:10 | By：胜负师】
卡少，你还记不记得2003年的时候答应我会把《龙背上的骑兵》写成一篇游戏剧情小说界的惊世之作，可因为版面原因放弃了，三年啦，你什么时候才能实现你的诺言啊？

RE.剧情小说这东西
【2006-9-8 11:11:11 | By：多边形】
另有个不可抗拒的困难是时间，十来天一本杂志，想要(把游戏通关并完成流程攻略后)写出一份合格(注意是合格不是优秀)的剧情小说……我只能说已经是千年小强级别的了……

RE.剧情小说这东西
【2006-9-8 12:12:12 | By：泰坦】
相比读者，我更喜欢忠实于原文的直译，我会自行想象平实对白中的妙处。

RE.剧情小说这东西
【2006-9-8 13:13:13 | By：妙迦】
我齐这内楼上的。另外，最近PS2上不是要出一个《CS》的游戏么，卡少你说要写20页小说，是不是真的啊？兄弟们都盼着呢。

3DM-SM
www.pin...book.cn

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

本期为您准备的礼物

1名

PSP

尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿！

北京2008年奥运会巧克力独家供应商

本期特别放送 40名 士力架®
(12条/人)

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

9B的封面评价

天津 闫学智：活泼的猴拳少女为这个略显沉闷的夏日带来了些许的动感与活力

Email 被封面吓到的magicwind：啊！整个人都崩溃了，如此难看的配色，如此难看的人物造型，当然还有人物诡异的动作！彻底被吓到了！

扬州 王君：以《VR战士5》的原创角色艾琳作为这次UCG的封面设计，个人认为非常好：清新脱俗，且动感十足，封面整体的色调搭配也很不错，希望能继续保持下去。

> **编** 本期封面虽活泼动感有余，但美观度及认知度却不尽人意。虽然封面的猴拳少女艾琳是经典大作《VR战士5》的新增角色，但FTG这种游戏类型在国内的人气度却实在有些偏低，因此不少玩家对封面选材都抱有反对态度，这点我们今后会多加注意。

9B特企与特稿

Email shaw5204：这次的手枪特企也很好，虽然玩家中没有多少人会去买枪械杂志，但这个既熟悉又陌生的话题却是广大游戏人所感兴趣的。

天津 闫学智：特稿回顾了历届E3的情况，尽管明年开始它已经不会再如之前那么风光，但在这时本期的这篇回忆文则是出现得恰倒好处。说真的，看了UCG连续三年对E3的现场报道，突然听到这个"噩耗"，心里多少也有那么点不是滋味。

上海 纪漪：E3特稿感觉没有什么新意，和前几期的相关介绍有些雷同。枪械特企给人的感觉是不伦不类，毕竟是游戏机技术，不是军事技术刊物。

> **编** E3特稿反响平平，但其总体的怀旧基调得到了读者们的一致肯定。枪械特企则争议较大，评论呈现出两极化的态势：一部分读者声称游戏杂志不该花篇幅介绍"纯游戏"之外的内容，而更多的读者则表示这期的"游戏周边文化介绍"勾起了其对枪械的兴趣，表示对续作感兴趣。有鉴于此，我们将在今后继续不定期连载该枪械企划系列，并随时根据读者们的意见对内容进行调整，力求使内容更加通俗化与多元化。

9B攻略和研究

上海 唐寅杰：几篇攻略整体来看太单调了，要么全是图片，要么全是一个个表格，看了有点晕！

上海 纪漪：这期攻略总体相当一般。《梦幻骑士Ⅴ》太过流水帐，最好夹带一点剧情介绍和物品的介绍。

Email 古梓：《梦幻骑士Ⅴ》评论上说是剧情精彩，战斗刺激且难度大，但攻略上对剧情这个所谓精彩亮点提到的却少之又少，结果两个亮点就剩下了一个；至于《战国BASARA 2》"大武斗会指南"的介绍和所谓打法简化成这样实在可怜，很是怀疑真有菜鸟能靠这些通关吗？惟一感觉实用的是《女神侧身像2》的惊人极限打法。

> **编** 由于本期的三款攻略距离一线大作的档次尚有一定距离，故此读者们反响不高(版式方面《梦幻骑士Ⅴ》受到了许多批评)。从目前的回馈来看，反而是三篇研究引起的讨论更多一些：《女神侧身像2》的口碑良好，而《战国BASARA 2》则略显不佳。具体评析方面，古梓同学的意见较有代表性，可供大家参考。

9B的Gamehalo

北京 于淼：光是"街机名作博物馆"和"热血最强"这两个栏目就足以让我把这期的Gamehalo评为满分了！他们又再次唤醒了我童年时美好的回忆(《魔界村》好像不是很美好……)看着节目里Gouki在电脑前捶键盘的痛哭状，我仿佛看见我童年时在电视前摔手柄生气时的样子，哈哈。

北京 邢楠：这期的Gamehalo也就算是中规中矩吧，好在还有"热血最强"撑住场面，不然让人提不起看的兴趣。实话说吧，很多新作介绍我都直接跳过去。动漫和电影部分倒是还值得看一看。

> **编** 本期的Gamehalo的评价依旧非常优秀，"街机名作博物馆"和"热血最强"引起的广泛讨论依旧继续。不过，大概是街机游戏年代过于久远的缘故，某些新生代的玩家对其持有异议，表示不够吸引眼球且不感兴趣，看来平衡并引导读者们的欣赏口味将是我们要面临的下一个问题。

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 您喜欢本期的特企与特稿吗？
3. 本期的攻略与研究您使用后有何感想？
4. 本期为您奉上的Gamehalo依旧是迷你DVD，请谈谈您的观赏心得吧。
5. 您对改版后的"多边共享区"这个栏目是否满意？您还希望在其中看到什么？
6. 对于今后UCG附赠的光盘载体，您的意见是怎样的？ A.继续送迷你DVD；B.改回VCD；C.视情况决定当期赠送迷你DVD或VCD。

本期获奖名单将在164期公布

9B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者|▶　昆山市一中　詹宵晋

赣榆	鲍洪林	武汉	贺 晴	克拉玛依	孟 楠	合肥	肖 山	南京	张庆枫
柳州	陈 熹	百色	黄 龙	北京	曲 超	南京	徐巍龙	百色	张 清
常熟	陈雪强	漳州	兰陈丰	吴江	盛腾飞	通化	许夏琳	福州	郑嘉琦
厦门	陈轶鹏	贺州	李碧凤	鞍山	孙长安	百色	杨 浩	贺州	钟 琦
天津	杜楚仪	广州	李子豪	通化	孙远驰	成都	姚嘉成	上海	周 聪
北京	冯广镇	伊宁	刘 彬	自贡	汤俞希	汕头	姚伟成	开封	周 帆
西安	冯 健	太原	刘 智	重庆	王 冬	南宁	曾智轶	张家港	周 浩
天津	高 腾	湘潭	马玉明	乌鲁木齐	王梓桐	天津	张 军	韶关	周中原

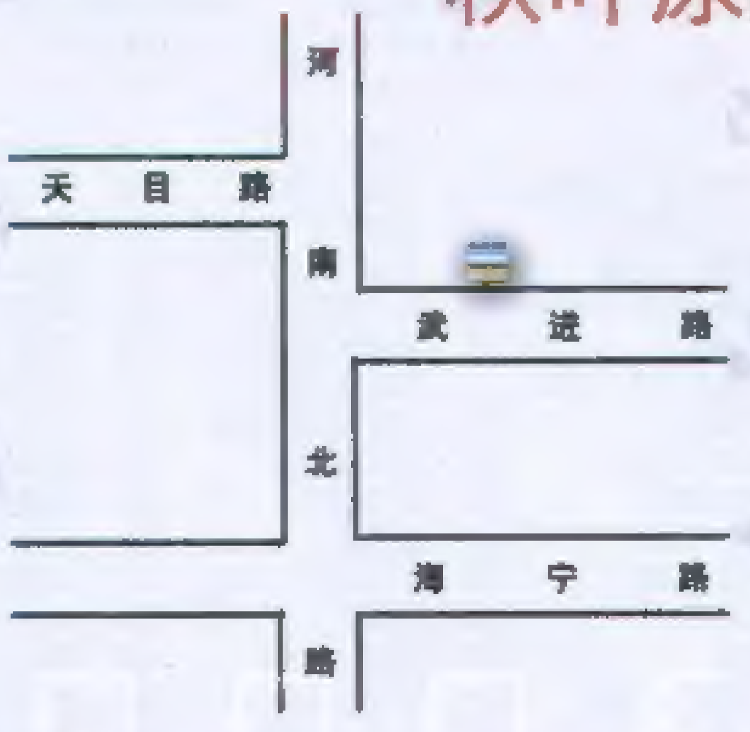
Dream Square
Your Game Club

庆祝梦恒开业10周年！老店新开！

用我们专业的维修力量承诺最大限度的产品售后服务！
我们能够为您从日本游戏市场代购任何让您费尽心思找寻的收藏品！

本月特价：包无坏点的PSP/NDSL等掌机。
PSP/NDSL各种规格和型号的烧录卡和记忆棒。(详情电询)

梦恒让你感受
秋叶原的气息



Browse http://www.taobao.com Search 梦恒
http://stores.ebay.com.cn Search Dream Square
梦恒 Dream Square
021-63645839
0900 to 2200 hours

www.plumbook.cn

腾蒙国际贸易(上海)有限公司

1 2 3 4 5 6 7
玩不累花开遍地

从北京到上海到天津，玩不累八月一口气开设三家新店，全国七家门店提供更完整周到的连锁服务，让你越来越方便，越来越快乐

——想玩，就PLAY!

上海玩不累西郊百联店 新
仙霞西路88号西郊百联3F南区3126
3楼永乐家电正对面 021-52161107

上海玩不累美罗城店 新
漕溪北路11号美罗城A205
2楼屈臣氏正对面 021-51501359

北京玩不累海龙店
中关村海龙大厦6层
010-82660298

北京玩不累搜秀店
崇文门搜秀城6层
010-51671070

北京玩不累鼎好店
中关村鼎好地下一层1880
010-82699840

天津玩不累赛博店 新
南开区鞍山西道381号
赛博数码广场2楼D218
021-51501356

北京玩不累华威店
华威大厦4层北区D8
010-66018816

玩不累 www.oneplay.com.cn

玩不累拍拍网络商城
shop.paipai.com/4793145

玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com

玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com

玩不累易趣网络商城
stores.ebay.com.cn/wanbuleiliansuo

ONE PLAY 玩不累 游戏影音专门店
WWW.ONEPLAY.COM.CN

上海游戏机地

邮购地址：主机邮费30元（快件），正版15元（快件）
上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地)
电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021
交通银行帐号：601428 3011 6668803
招商银行帐号：9555 5002 1332 0798
工商银行帐号：9558 8010 0115 8334117

玩具货仓
地址：上海市卢湾区长乐路190号78号铺
电话：13636551370

本店所售主机均有原厂封条，一周包换，叁月包修，终身维修！

PStwo 1180元

XBOX360 豪华版 2780元

PSP 1.5版（送保护贴）1480元

NDSL主机（包刷）1150元

记忆棒 2G（免费拷游戏）299元

NDS主机（包刷）850元

NDS烧录卡系列：

SUPER CARD	230
SC MINI	260
SC LITE	300
DS LINK	300
M3 MINI	240
G6 LITE 4G	520

其他主机系列：

PSone	480
GBA 主机	380
GBA SP 主机	520
XBOX 主机	1380
WS 水晶天鹅	290

任天堂掌机更换大行动！
贴500元
贴500元

近期新发售

PS2

梦幻之星-宇宙	450
梦幻骑士V	480
战国婆娑罗2	450
饿狼传说档案	330
异度传说3	450
拳皇XI	480

PSP

山脊赛车2	300
幻想传说	300
太鼓达人2	300
卡普空经典合集2	310
纽约街头教父	320
太阁立志传IV	320
瓦鲁哈拉骑士	320
MOTO GP	300
GGX Judgment	310
赏金猎犬 中文版	240
极魔界村	310
SD高达	330
铁拳 暗黑复苏	300
迎阿密风云	300
死神3	300
乐克乐克	300
天外魔境	280
勇气传说	290

NDS

太空战士3	430
新牧场物语	320
星际火狐	310
网页浏览器	380
马里奥篮球	320
新超级马里 日版	320
新超级马里 美版	290

XBOX360

车魂 无限驾驶	330
剑豪0	450
黑街圣徒	350
乒乓球	320
战国无双	450
灵弹魔女	350
圣魔战记3 中文版	330
丧尸围城	450
炸弹人ZERO	280
首都高X	450
掠食者	330
赋法战争 英文版	320

经典正版游戏 特别推荐

凡一次性购买本店任何正版游戏两盘可免费赠送全新正版PS2游戏一盘！

PSP TALKMAN 四国语言版（连麦克风）220元

PSP TALKMAN 欧洲六国语言版（连麦克风）250元

PSP TALKMAN 欧洲+四国语言版（连麦克风）380元

PSP COSPLAY 野球拳（南波杏、天海丽、松岛枫）各199元

PS2

荣誉勋章-欧洲战线	98
007黄金眼	98
樱花5 中文版	68
铁拳-凯娜 中文版	98
女忍者	98
旺达与巨像 中文版	150
死魂曲2	150
机器人大战 SC	150
樱大战物语	150
神话传说	150
烟奇-死颜	150
鬼武者2	150
块魂	180
鬼武者 无赖传	190
玫瑰守则 中文版	190
死魂曲2 中文版	190
红侠乔易2	190
洛克人X7	190
鬼泣-纪念版	199
波罗尼卡-纪念版	199
生化-逃出升天2	199
真三国无双3	199
DQ少年洋格斯	199
波斯王子3	199
高达 夹落G传说	230
GT4 中文版	230
零 刺青	230
寂静岭4	230
R-TYPE FINAL	230
块魂2	250
勇者斗恶龙5	250
勇者斗恶龙8	250
星海3导演版	250
王国之星 混合版	250
生化危机4-纪念版	260
新光明与黑暗	280
第三次机器人大战	320
侍魂ZERO合集	330
前线任务5	350
皇牌空战0	350
拳皇 大蛇篇	380
绝体绝命都市2	380
大神	450
实况10	450
皇牌机师ACE2	450
最终幻想12	460
北欧女神2	490

PSP

推理IT侦探	98
转叉转方块	118
商业体验	138
BLOOD 中文版	158
翔翔季节 中文版	158
双面女郎 中文版	158
方块解谜	158
三国志5 中文版	178
潜龙谍影	178
麻雀俱乐部	178
火爆赛车	180
神秘岛	190
刀锋兄弟会	190
攻壳机动队	199
爱犬生活	199
荣耀战车	199
VR网球	199
山脊赛车	199
真三国无双	199
永恒传说	199
大众高尔夫	199
极品飞车	199
捉猴P	199
比波猴学院	199
音乐方块	199
飚酷龙	199
天地之门 中文版	199
天诛忍大全	199
死神	199
首都高	199
洛克人X	199
洛克人 洛克人	199
红侠乔易	199
机甲武装	199
怪物王国	199
A列车	199
紧急出口	220
停龙调部电子漫画	220
诺天魔斗GOCN	220
街 特别版	220
龙的暴行	250
红侠乔易	250
火线狂飙传奇	250
模拟人生2	250
星战前线2	250
NBA LIVE 06	250
哈里波特火焰	250
拳击之夜3	250
吉他超人	250
真命经典	250
比嗷嗷2中文版	250
电车GO 东海道	280
电车GO 大阪	280
OUTRUN 2006	280
极品飞车头号通缉	280
007俄罗斯爱情	280
FIFA街头足球2	280
DQ&FF富豪街	280
指环王	280
块魂	280
波斯王子	280
伊苏国	280
RAIN的奇妙旅程	280
宇宙运输机	280
刀锋兄弟会2	290
新牧场物语	290
古墓丽影	290
分裂细胞	300
NBA LIVE06	190
火线狂飙 复仇	250
FIFA德国世界杯	250
卡米奥 中文版	280
PGR3 中文版	280
全民派对 中文版	280
战地风云2	280
TOP SPIN2	280
完美黑暗0	280
死或生4	280
The Outfit	290
真三国无双4帝国	290
幽灵行动	330
MOTO GP 06	330
杀手HITMAN	330
N3中文版	330
古墓丽影	330
上古卷轴4	330
热爱足球	380
合金猎犬	450
钢铁骑士	450
摔交玫瑰日版	450
OVER G	450

XBOX360

FIFA足球06	150

NDS

为你而死	180
大金 脑门	180
土豆侵略者	180
模拟人生2	180
恐龙王	180
分裂细胞	180
大人的高尔夫	180
天堂独太	190
魔法假日	190
异度传说1+2	190
圣剑传说	190
火影忍者4	199
洛克人EXE5	199
伊苏国	250
数字球	250
游戏王	250
逆转裁判	250
传说阿塔菲	280
怪盗卢拨	280
天外魔境	280
石敢达人 我卷	280
马里奥RPG2	280
大航海IV	290

XBOX

实况8	98
翡翠帝国 中文版	150
灼炎帝国 英雄	150
死或生排球	180
DOOM3	180
光环2	199
DOAU	199

NGC

火焰纹章战士轨迹	199
生化危机 遗忘记忆	148

www.plumbook.cn

上海 游戏2000

上海 瑞格电玩

凡购XBOX360主机者一个月包换，三个月免费保修！（可免费换游戏）

凡购PSP主机者三个月免费包换，一年免费保修！

因版面有限，详情请电询！

本店有大量PSII原装盘清仓处理。生化危机4 250元；合金装备3 250元；太空战士10 250元...

徐汇区 游戏2000(徐汇区徐汇梅陇店)
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近漕云路） 邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：李兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00-20：30

静安区 游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区昌阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167
收款人：冷 将 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4166 962
开卡人：冷 将
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30

卢湾区 瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021-53062481 联系人：唐莎娅
MSN:YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 082
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109，932，地铁，黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00-20：30

昆山市 游戏2000(昆山市和鑫加盟店)
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020 51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧

上海王子电玩

（原上海王子游戏） wzdw.net.cn

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君春
邮购咨询电话：021-53837005 021-29624469
E-mail: ps-wzdw@163.com QQ: 414602755

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普 903SH手机 (3G) 黑、红、白 三款颜色	3950/20	苹果 ipod nano 2.0GB (黑色、白色)	1400/10
夏普 703SH手机 (3G) 四款颜色	2250/20	苹果 ipod nano 4.0GB (黑色、白色)	1800/10
夏普 904SH手机 (3G) 黑、兰、紫 三款颜色	2400/20	苹果 ipod video 30.0GB (黑色、白色)	2400/10
三星 804SS手机 黑色、黄色	1980/20	苹果 ipod video 60.0GB (黑色、白色)	2900/10
SONY T9 数码相机 (日本版、日本生产)	1980/20	SONY PSP手掌机 (日版) 普通型	1500/20
SONY T30 数码相机 (日本版、日本生产)	2550/20	SONY PSP手掌机 (日版) 豪装型 (黑、白)	1650/20
PS2主机 (70006型+原装手柄+AV线)	1250/20	任天堂 DS Lite 日版 白色、冰兰色、兰色	1250/20
PS2主机 (75006型+原装手柄+AV线)	1190/20	任天堂 DS Lite 日版 黑色	1280/20
PSone主机全套 (手柄2只+记录卡+10张游戏碟任选)	380/20	任天堂 DS Lite 美版 白色	1150/20
PS1 主机全套 (手柄1只+记录卡+10张游戏碟任选)	300/20	任天堂 DS 手掌机 (日版、港版、美版)	980/20
Xbox 360 主机 日版 (原装手柄+耳机+遥控器+电源)	2980/30	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
Xbox主机 (港版黑色+原手柄×1只+直读+电源)	1080/30	任天堂 GBA-SP 日本版 手掌机	580/10
DC主机 (主机+电源+组手柄+10张游戏)	350/20	任天堂小神游SP 机增亮型 (全套)	880/10
超任主机 (原装手柄+AV线+电源)	120/20	NGC主机 (原装手柄+直读+电源+游戏碟2张)	980/30

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边。交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战J	洛克人EXE6	极品飞车9	火影忍者木叶中文
太空战士4（中文）	热血合集	车神3	高达灰色战场中文
我们的太阳3	通灵王2	海贼王龙之梦中文	龙珠GT变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太	V拉力3赛车
三国志(孔明传)(中文)	洛克人ZERO4	终极者3	古墓丽影(中文)
三国志(英杰传)(中文)	怀玛星4(中文)	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2(中文)
玛里欧大聚会	真三国无双(中文)	麻将风云(中文)	三国志(中文)
逆转裁判3(中文)	闪光战士2	黄金太阳1(中文)	口袋妖怪火红(中文)
龙珠大冒险	实况足球6(二代)	指环王3(王者归来)	口袋妖怪叶绿(中文)
大战争1+2	恶魔城.3(晓月中文)	F.F.T(中文)	极品飞车(地下狂飙)
忘却之旋律	海底总动员2	魔幻迷宫2	瓦里奥制造
王国之心(记忆之链)	口袋红、兰宝石(中文)	波斯王子	火焰纹章.封印之剑(中文)
口袋妖怪绿宝石(中文)	SD高达(中文)	火影忍者大结集2(中文)	星之卡比2
新约圣剑传说(中文)	极品飞车(地下狂飙)2	幻想传说(中文)	换装迷宫3
萨尔达(中文)	悟空用剧	牧场物语(中文)	火焰纹章(圣魔光石)(中文)
七龙珠Z(布欧的愤怒)	牧场物语(2)女孩篇	银河战士2(中文)	瓦里奥物语(大回转)
炼金术士(迷走之轮舞曲)	合金弹头	CT特种部队3	萨尔达小人帽(中文)
炼金术士2(回忆奏鸣曲)	光明之魂2(中文)	洛克人Z 3	GTA(横行霸道)
特罗尼克大冒险3(中文)	约速之地	我的太阳2(中文)	火焰纹章.烈火之剑(中文)
火枪英雄(伟大战斗)	海贼王	FIFA2006	玛莉网球

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005 021-29624469
营业时间：11：30-19：00（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路67号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65672517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本月PSP特价！

本月特价！

本店新到大量PSP完美屏，色无坏点、无亮点，N台机器任你尽情挑选！！！始终微笑服务！！！给你创造一个良好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一者者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！

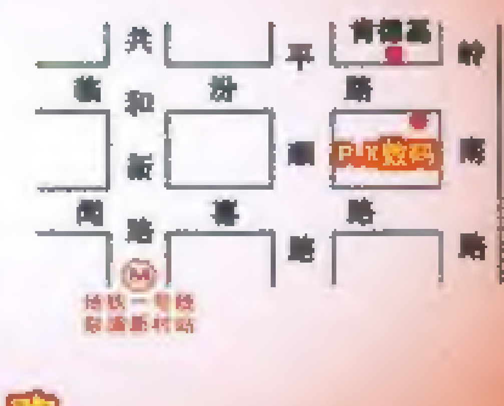
本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、伤害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

想买真正的全新机请到本店来

—来就送惊喜！_！_！—

谢谢光临！

P·K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号(即640号对面) 邮编：200435
电话：021-66831506 联系人：张杰 QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线 营业时间：早11：30—22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225 持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494 持卡人：张杰



欢迎邮购

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021-56216800 联系人：赵伟刚 邮编：200071
QQ：284045009 营业时间：早11：30—22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路线、65、55、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455 持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113 持卡人：赵伟刚

www.plumbook.cn

网上购书
为方便读者朋友们购书，我们的淘宝网上书店现已启动服务了，同样免收邮费，地址是：shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索“动漫游工作室书店”（在左边的下拉菜单中选择“店铺”）也可来到本店。
&3DM SMV
www.plumbook.cn